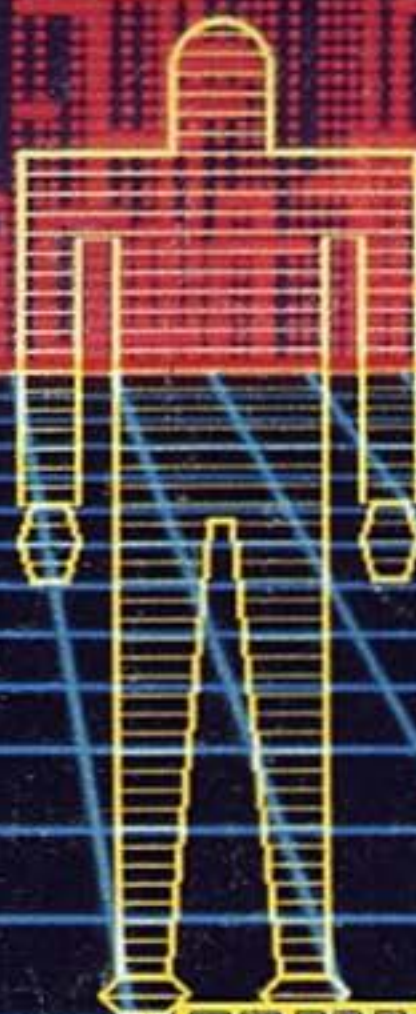
Allegato a FUTURA

COMPUTER GAMES

LA RIVISTA PER PROGRAMMARE IL TUO DIVERTIMENTO

VIAGGIO TRA LE SOFTWAREHOUSE DI LONDRA

MSX, IL PRIMO STANDARD MULTINAZIONALE

ALBERTO PERUZZO EDITORE

SOMMARIO

COMPUTER GAMES

SUPPLEMENTO AL N. 15 DI FUTURA

Direttore
Aldo Grasso

Responsabile della redazione
Nadia Gelmi

Ideazione grafica e impaginazione
Raffaele Laviano

Direttore tecnico
Attilio Bucchi

Hanno collaborato a questo numero: Renata Beltrami, Andrea Bettetini, Adriano Botta, Francesco Carlà, Beatrice Del Don, Giulio Giorgieri, Andrea Granelli (sezione informatica), Claudio Lazzaro, Stefano Miari, Enrico Minetti, Roberto Moneda, Alessandro Peruzzo, Massimo Protti, Emanuele Rimini, Elena Schiavini.

Redazione americana: Dan Gutman, Roberto Guerra.

Illustratori: Robert Burger, Nina Wallace.

Fotografi: Marcello Bertinetti/G. Neri, E. Calberoni / Olympia, Orion Press/Masi.

COMPUTER GAMES - Copyright 1983 **Peruzzo Periodici** in collaborazione con COMPUTER GAMES magazine pubblicata in USA dalla Carnegie Publications Corp. *Pubblicità:* Concessionaria esclusiva per la pubblicità: S.P.I., società per la pubblicità in Italia, 20121 Milano, Via Manzoni 37, tel. (02) 2588. *Stampa:* Nuovo Istituto Italiano d'Arti Grafiche, 24100 Bergamo, Via Zanica 92. *Composizione:* La nuova fotocomposizione srl, 20124 Milano, V. Monte Grappa 6.

Direttore responsabile:
Giorgio Santocanale

NOTIZIARIO

CRONACHE DAL MONDO DEI GAMES

UN'ALTRA MELA STA PER MATURARE IN CASA APPLE

Con diversi mesi di anticipo rispetto a quanto pianificato dalla casa, la Apple Computer ha annunciato una versione «maggiorata» dell'ormai famosissimo Mac: il Macintosh 512K.
Il Macintosh 512K esternamente è uguale al modello con 128K, ma permette di trattare una maggiore quantità di dati con una velocità superiore. Con il noto programma di word processing MacWrite le pagine di testi memorizzabili tutte in una volta diventano 80, con la possibilità di correggerle e rivederle prima di registrarle su dischetto. Per i possessori del Macintosh 128K la Apple mette inoltre a disposizione un kit di espansione di memoria.
Ma le novità di casa Apple non si fermano qui, la casa americana ha parlato di una vera e propria valanga di nuovi programmi per tutti gli Apple Computer. Il particolare più interessante sta nel fatto che non si tratta più esclusivamente di software proveniente da oltre oceano, ma anche di programmi realizzati in Italia da altrettante softwarehouse nate al seguito del grande business del personal computer della Apple.
Per Apple IIe e Apple IIc sono stati scritti programmi di contabilità semplificata, *Cocco*, o di contabilità generale in partita doppia, *PradoII*.
Per perfezionare l'inglese è stato invece realizzato un programma, strutturato in tre moduli indipendenti, dal titolo *Improve your English. Hyper Graphics* è invece un programma utile a chi deve preparare presentazioni, conferenze o lezioni illustrate da grafici o animazioni di facile programmazione.
Per chiudere in bellezza con la famiglia Apple II, ci sono inoltre disponibili tutti i migliori giochi Activision, proposti in Italia dalla Miwa Trading di Milano: *Baseball, Beamrider, Pitfall, Space Shuttle, The designer's pencil, H.E.R.O.* e molti altri. Per il Macintosh è stata realizzata una serie di programmi di Data Base quali il *CFS*, di facile utilizzo, il *Filevision*, con possibilità di gestire oltre a dati e testi anche disegni e figure.
Sempre per il Macintosh merita particolare attenzione la presentazione del linguaggio Pascal e del programma MacTerminal che permette l'accesso a banche dati remote, la posta elettronica e l'emulazione di diversi protocolli standard di trasmissione/ricezione standard.

STAR TREK III IN ARCADE

In America sono già tutti in attesa del nuovo kolossal distribuito dalla Paramount: «Star Trek III, the search for Spock». Un film tutto da vedere con meravigliosi effetti speciali. La Sega ha già creato un nuovo videogame su disco laser ispirato a «Star Trek III» che giungerà presto in tutte le arcade. Ma la notizia davvero super è che la Divisione Consumer Products di Sega ha già tratto dal videogioco da arcade una versione casalinga, studiata per tutti i più diffusi sistemi di gioco e home computer.

foto Olympia

CALCIO + INFORMATICA = CALCIOMATICA

Calciomatica, ecco la nuova creatura nata sotto il segno del computer. Si tratta, in poche parole, dell'informatica al servizio del calcio, un incontro che ha dato origine a una nuova branca.
Calciomatica è un pacchetto applicativo realizzato dalla Line S.p.A. in collaborazione con la A.C. Fiorentina S.p.A. e comprende i programmi di: Amministrazione, Archivio anagrafico generale, Gestione abbonamenti e Biglietti stadio (con possibilità di gestire prenotazioni, di emettere tessere nominative per posti numerati, mappe e situazioni dei posti disponibili), Segreteria, Gestione settore tecnico.
Insomma anche il vecchio sport del calcio si sta preparando per indossare i nuovi panni della computerizzazione e dell'automatizzazione.

MICROGUIDA AL FAST FOOD

Il fast food, lo snack di hamburger e patatine, è diventata ormai la moda del momento e i templi del pasto veloce sono ormai esplosi in ogni luogo. La Learing Seed, una software house americana, ha realizzato un programma che vuole fare un po' d'ordine e di chiarezza su questa nuova mania alimentare. *Fast food*, questo il nome del software creato per Apple, ci invita a scegliere i nostri piatti preferiti sul menù che compare sullo schermo. Possiamo mangiare quello che desideriamo, basta inserire con la tastiera i numeri corrispondenti ai cibi richiesti e poi leggere una valutazione dell'apporto nutrizionale di ogni portata.
I fattori considerati comprendono calorie, proteine, calcio, sodio, vitamine A, B, C. I valori nutrizionali di ogni singolo alimento provengono da analisi svolte da laboratori indipendenti. Viene inoltre calcolata la percentuale di calorie proveniente dai grassi contenuti nella pietanza con una raccomandazione a non superare il 30%.
Viene inoltre visualizzato fino a che punto un cibo rientra tra quelli consigliati dalla dieta Raccomended Dietary Allowance (RDA). I cibi vengono giudicati «buoni» se offrono almeno il 25% delle vitamine richieste dalla RDA.
Ancora più utile è il suggerimento di un alimento «integratore» per completare l'apporto di vitamine mancanti in un pasto poco equilibrato. I dati del disco verranno periodicamente aggiornati per riportare eventuali cambi nel menù. Non certo completo e totalmente esauriente dal punto di vista medico dietetico, *Fast Food* è comunque un sistema simpatico per decidere cosa «sgranocchiare» per cena.

ITALWARE: NOVITÀ NEL MONDO DEL SOFTWARE

L'Italware – Società Italiana Software – del gruppo Fininvest, è una società che si propone di offrire al mercato nazionale soluzioni di software integrato insieme alla formazione e all'addestramento necessari per il loro uso più efficace.
Tre sono i settori che l'Italware intende utilizzare per realizzare il suo programma di una più concreta e diffusa cultura informatica: programmi televisivi trasmessi dai network Canale 5 e Italia 1, corsi di formazione e addestramento all'uso del calcolatore parallelamente a esercitazioni pratiche.
Prima tappa del programma è stato l'accordo con la società americana Peachtree Software Inc. per la commercializzazione in Italia dei suoi prodotti.
Otto sono le collane di prodotti Italware presentate nei settori gestionale ed educativo. Il grande vantaggio di queste «collane» è che saranno tutte disponibili in lingua italiana, sia nella documentazione che nel colloquio video.
Di particolare interesse sono i programmi del settore educativo, realizzati da équipe di professionisti, tecnici, programmatori e disegnatori.
Quattro sono le sezioni del settore educativo e comprendono una collana «scienze», con corsi di matematica e introduzione alla lingua del computer; una collana «ricerche» per sviluppare la creatività con giochi educativi; una collana «simulazione» e una «fantasia» per i momenti di evasione.

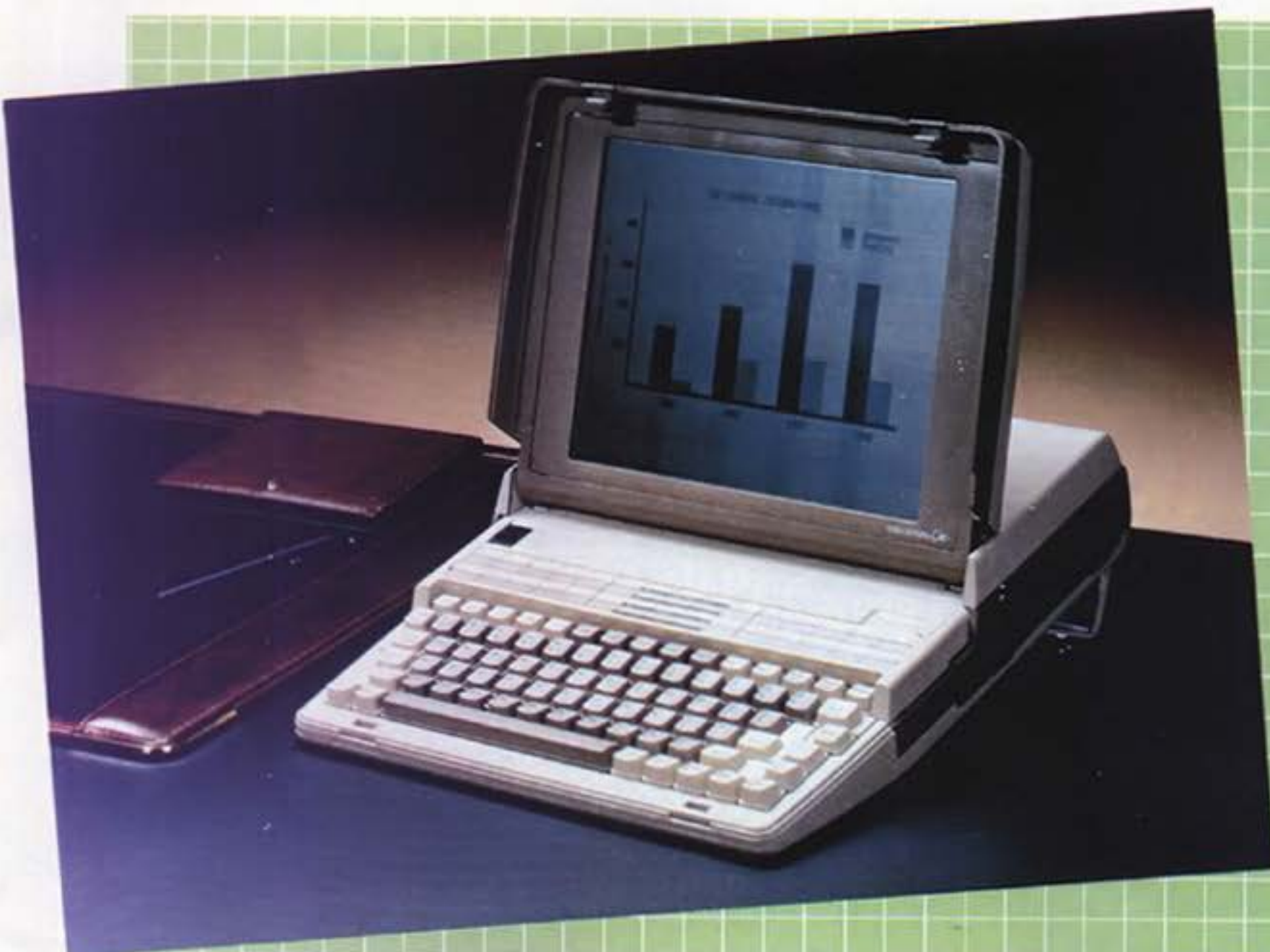
hightech

ALTA TECNOLOGIA IN VETRINA

GEMINI PER CONQUISTARE LA METROPOLI DEI VIDEOGIOCHI

Prodotto dalla Coleco Industries, Gemini, l'ultima nata nel mondo delle consoles, è in grado di utilizzare l'intera biblioteca di videogiochi realizzati per l'Atari VCS 2600, biblioteca che vanta vari successi. Gemini si collega a qualsiasi televisore a colori o b/n. Ogni comando presenta in un'unica struttura joystick e una paddle control. Gemini è poco ingombrante, corredato di prese anteriori per i comandi a filo, viene fornito completo di commutatore di antenna, alimentatore e cavi di collegamento.

CALCOLATRICI SOLARI PERSONALIZZATE

L'idea è della Canon che ha realizzato la prima calcolatrice solare personalizzata a perfetta imitazione di una carta di credito. Vi sono dodici differenti e attraenti disegni dalle tinte più diverse. Sulla calcolatrice è possibile evidenziare il marchio della vostra compagnia, il nome, l'indirizzo o qualsiasi altra informazione. È possibile anche mettere un disegno originale sia sul davanti che sul retro della «macchinetta»

DATA GENERAL: IL PRIMO SISTEMA PERSONALE PORTATILE

È piú piccolo di una valigetta ventiquattrore, pesa poco piú di quattro chili, ma è fornito di tutte le funzioni dei più potenti personal da tavolo. Compatibile con il PC IBM, il Data General/One è il primo personal portatile a incorporare uno schermo completo a cristalli liquidi in grado di visualizzare testi e grafici con la risoluzione di uno schermo di un terminale standard. Il Data General/One offre in opzione due funzioni nuovissime: un modem per comunicare, tramite telefono, con altri computers o banche dati e un ricaricatore che consente dieci ore di lavoro continuo.

ACORN BITSTICK

È qualcosa di più di un joystick: è Acorn Bitstick, un design robusto che consente la massima precisione e un movimento dolce, ma sicuro. Si può ruotare e muovere sulle due assi X e Y, mentre, i tre pulsanti posti sul lato superiore del joystick vengono usati per selezionare le funzioni sullo schermo, rendendo cosi il Bitstick completamente indipendente dalla tastiera del microcomputer BBC. Il Bitstick può disegnare «a mano libera» delle linee in qualsiasi area dello schermo seguendo il movimento del joystick. Una volta ultimato il disegno può essere memorizzato su disco.

MICROFLOPPY BASF

Presentate alla recente fiera di Hannover sono ora presenti anche in Italia due grosse novità di casa BASF: i Flexy Disk da 3,5" e i Flexy Disk Science da 5,25". I primi sono microfloppy utilizzabili su tutti i drive Sony 3,5" e compatibili con Apple, Macintosh e Hewlett Packard HP 150. La linea Science è invece pensata per tutti gli utenti che richiedono prestazioni di alta qualità e affidabilità dal dischetto per tutelare preziosi dati.

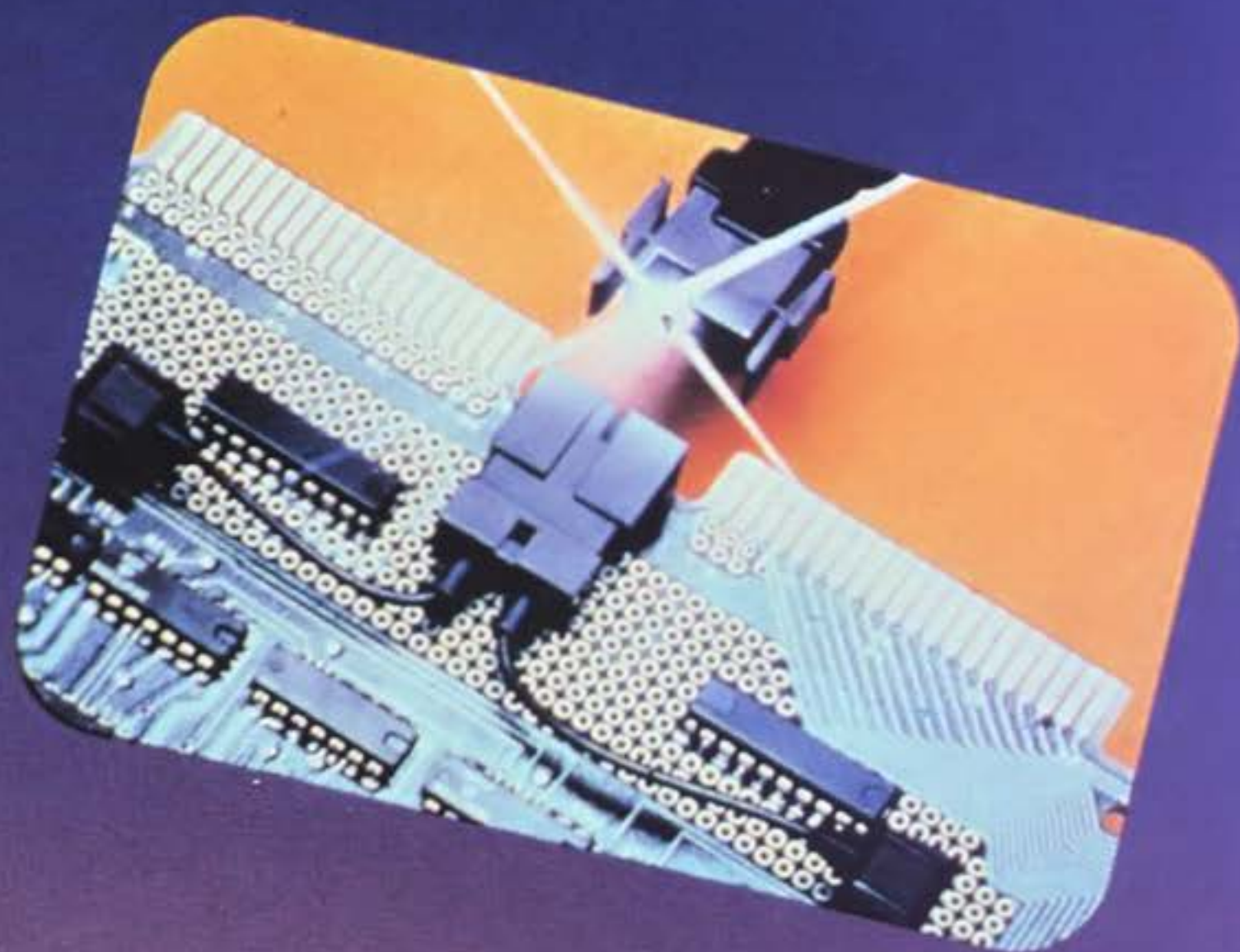
DALLE PIÙ IMPORTANTI CASE PRODUTTRICI INGLESI VI PRESENTIAMO IL

SOFTWARE MADE IN ENGLAND

Quello che un tempo era un unico, traballante e provvisorio genere ora ne sta figliando dei nuovi. Non contento di rappresentare già un business superiore a quello cinematografico e musicale insieme, il mondo dei computer games sta tentando strade nuove per raccogliere altri trionfi.
Una delle zone di massima concentrazione di questi fermenti è l'Inghilterra. Londra, poi, da sola, ne raccoglie la maggioranza. Ecco che cosa si progetta da quelle parti.

Entrare in una delle grandi rivendite di giornali delle stazioni di Londra e trovarle piene di riviste e rivistine computerizzate è davvero tutt'uno. I titoli sono decine e raggiungono, in totale, un movimento mensile superiore ai sette milioni di copie.

Proprio questi giornaletti, costruiti e voluti come tali, hanno reso possibile la nascita e la crescita delle software house. La ven-

dita per corrispondenza effettuata attraverso i tagliandi pubblicati sui giornali ha inventato una rete distributiva gratuita o quasi, che ben difficilmente sarebbe potuta essere creata in altro modo. Le riviste stesse sono una grande banca dati per chiunque voglia studiare il fenomeno computer games: non c'è software house, piccola, media o grande, infatti, che rinunci a comparire, sia pure per un quarto di pagina, su qualcuno di questi giornali.

Henry Budgett della Goldstar mi mostra fiero il suo più importante e nuovo prodotto. Si chiama «City of Ehdollah», un gioco di parole oscuro ai non addetti, ma facile per i proprietari di un computer. In ogni caso si tratta di un software avventuroso, presentato in una confezione di insolito pregio. Henry è il software manager di una grande società editrice: la Dorling Kindersley Software che ha nella casa madre grande appoggio e fiducia. Qui salta fuori per la prima volta, ma sarà poi il leit-motiv nei discorsi con le software house, il problema della copiatura. «Pochissimi — dice Henry — hanno la periferica per far funzionare i floppy disc, quindi siamo costretti a produrre per lo più cassette che sono molto facili da copiare». «City of Ehdollah» è il grande software della Goldstar. Un gioco che fa strisciare serpenti accanto a mostri quasi vivi e chiede l'intervento del giocatore per salvare il cavaliere errante. Il tutto a colori, naturalmente, in una grafica ad alta risoluzione, come impone il gusto raffinatissimo degli utenti.

La Sunshine pubblica due riviste dedicate ai computers e sta realizzando software gioco che per ora non hanno ancora visto la luce. Dafna Israeli, deus ex machina dell'organizzazione, dice che si sta temporeggiando per studiare meglio il mercato per diminuire i rischi. Intanto, al piano di sopra, in un'effervescente riunione di redazione, i giornalisti di «Microadventurer», la prima rivista inglese che si occupa esclusivamente di adventure games, discutono su quale debba essere il gioco del mese nel prossimo numero. All'unanimità vince «Lords of the Midnight» della Beyond soft. Io mi annoto diligentemente il nome del soft e della softhouse.

Alla Beyond il clima è quello rilassato di chi sa di avere un soft senza rivali. Come, per fare un paragone che potrà suonare eretico, la Paramount con «Indiana Jones». Terry Pratt, manager e software editor della Beyond, mi fa vedere il gioco sullo Spectrum. Mentre le immagini, profondissime e davvero molto spettacolari, di cavalieri a cavallo di bianchi destrieri e intenti ad attraversare verosimili montagne si snodano sotto i miei occhi, Pratt mi presenta Mike Singleton, autore del soft e creatore della nuova tecnica di programmazione, il Landscaping, che ha reso tutto questo possibile. «Lords of the Midnight» è un gioco a metà tra un adventure e uno di quei videogames che si vedono nei bar. Probabilmente ha la forza fantastica del primo e la perfezione grafica degli altri. In tre settimane la Beyond ne ha già venduti settantamila esemplari e ha preno-

tazioni per altri cinquantamila. E questo solo per la versione Spectrum. «Lords of the Midnight» nello standard, per il Commodore 64 è in arrivo in questo mese. Non è difficile prevedere che, solo in Inghilterra, ne verranno venduti almeno altrettanti.

La Melbourne House è una delle più vecchie software house inglesi. Ed è l'unica, insieme alla Ultimate Soft, a poter affermare di non aver mai sbagliato un solo colpo. Resta su, per ora, il primato assoluto di vendite per un software gioco. «The Hobbit», tratto dai racconti di J.R. Tolkien, ha tenuto la prima posizione della classifica domenicale del «Daily Mirror» per trentanove settimane. Un primato davvero inarrivabile. Ora la casa di Greenwich, che nel frattempo si è trasferita in qualcosa di più adatto alle sue nuove dimensioni, ha un nuovo asso: «Mugsy». La storia triste e romantica di un povero gangster americano incaricato di tenere banco in una città che diventa sempre più ostile. Il tutto realizzato a tre dimensioni e soprattutto mettendo in bocca a ciascuno dei personaggi un fumetto. Ecco pronto il primo comic-software che la storia ricordi. Il primo, almeno, a questo livello tecnologico. «Mugsy» è una storia carica di ironia, di divertimento, è uno spettacolo di simulazione e di avventura. Anche questo soft è uscito nella versione per lo Spectrum, ma il modello per il Commodore 64 non si farà attendere.

Alla Island Logic si vivono attimi di tensione. Il loro marchio, leggendario nel settore discografico, (Bob Marley, Cat Stevens, i Madness, sono solo alcuni dei loro artisti), sta tentando, dopo mesi di studi e di ricerche, anche e soprattutto sul mercato, di modellarsi un posto nel software market internazionale, fidando anche su una rete distributiva che pochissime altre software house sono in grado di vantare. Brian Jones, omonimo nient'affatto somigliante del mitico e defunto membro dei Rolling Stones, mi conduce nelle stanze segrete dove si sta sviluppando il loro soft. In questo settore i furti di idee e di tecnologia sono all'ordine del minuto, quindi non si tratta di messinscena. Sotto giuramento o quasi mi vengono fatti vedere giochi e soft applicativo che non stento a definire inquietanti, specie se si porta alla memoria il fatto che tutto questo è realizzato su Commodore 64, un computer di non enorme possibilità di memoria.

La Virgin Games, (anche qui andrebbe rifatto il discorso di prima), si è sistemata nei vecchissimi locali di Portobello che hanno visto nascere la casa di Mike Oldfield. I loro giochi sono spettacolari, ma semplici. S'indirizzano a un pubblico un po' meno raffinato. Ma Jeremy Cook mi assicura che sono allo studio prodotti in grado di dare un altro scossone al mercato. Intanto si godono il grande successo dei loro games, spinti moltissimo dalla pubblicità televisiva. Attraverso scale esterne, nere e molto dickensiane si arriva nei grandi magazzini della Duckworth, the old Piano Factory, come tengono a essere ricordati. La compagnia del vecchio pianoforte è all'avanguardia nel mondo in quanto a prodotti per il computer: ha realizzato adventure games e libri che spiegano come scrivere software di quel genere. Risultato: sono cresciuti vertiginosamente. E in un anno e mezzo hanno raggiunto dimensioni da media azienda. Il loro fiore all'occhiello è uno splendido quaderno per il giocatore di adventure games: un gioiello che ha già venduto sessantamila copie. David Lines, il manager, baffuto e sorridente, mi spiega che prima facevano libri settoriali, riviste tecniche. Ora fanno solo sussidiari per il computer e cassette e dischi relativi.

Sopra, Mary Linehan, manager della Beyond Soft. A sinistra, Stephen Towsen e Raf Pritchard della Palace Soft con la locandina del film *The Evil Dead,* da cui è stato tratto il gioco prodotto dalla Palace.

Nel Leicestershire, l'unica, quindi, non di Londra, ha sede la softhouse più apprezzata d'Inghilterra e di sicuro d'Europa: la Ultimate. Con una ragionata e lenta opera di convinzione si è impadronita di una fascia di «users», così vengono chiamati gli utenti di computers in Inghilterra, che attendono trepidanti i nuovi soft. E l'ultimo programma-gioco della Ultimate ha fatto davvero un boom. Appena uscito, «Sabre Wulf», si è piazzato nei primi tre della classifica e rivaleggia solo con «Mugsy» e con «Lords of the Midnight» per il primo posto. Una fantastica avventura tra foreste verdi e bestiacce feroci, resa con implacabile verosimiglianza. I redattori della più autorevole rivista inglese, «Computer e Video Games», gli hanno tributato un entusiastico dieci! Anche «Sabre Wulf» è disponibile per Spectrum, ma seguirà, a giorni, la versione Commodore 64.

Continuare nella spettacolarizzazione del soft è la direzione comune a tutte le migliori softhouse. Obiettivo che sta per essere raggiunto pur senza mettere mano all'hardware che continua a limitare le possibilità dei programmatori. Non c'è dubbio, però, che una nuova forma di spettacolo sia già a nostra disposizione: gli ingenui videogames dell'inizio sono lontani mille miglia. — **Francesco M. Carla**

Cartucce, Cassette, Floppy disk

RIVER RAID

All'inizio era uno dei tanti best-seller da giocare sulla console Atari, poi è uscita la versione per i computer Atari, ora è la volta di quella per Commodore 64: il tutto conservando la massima fedeltà all'originale.
Ecco un'ennesima conferma della politica di Activision: convertire ogni nuovo prodotto creato per tutti i rimanenti sistemi.
River Raid: il fiume senza ritorno. Nostro obiettivo è la distruzione di una serie di importanti ponti nemici posti lungo il corso d'acqua. Il fiume è diviso in diversi segmenti, ognuno attraversato da un ponte. In più ci sono numerose isole, canaletti, baie, aerei e navi nemiche.
All'inizio del gioco si dispone di una squadriglia di quattro caccia. Bisogna assolutamente tenere sotto controllo l'indicatore del livello di carburante. Il consumo è costante e non dipende dalla velocità, rimanere «a secco» significa perdere un caccia. Lo stesso si verifica se si urta un qualsiasi oggetto. Basta invece realizzare 10.000 punti e si vince un nuovo apparecchio.
All'altezza del primo ponte incominceranno a puntare su di noi i carri armati, mentre al tredicesimo compariranno gli elicotteri.
Naturalmente il gioco si complica e diventa sempre più impegnativo man mano che si avanza lungo il fiume. Sullo schermo appare costantemente visualizzata la nostra posizione e il numero del ponte corrispondente. Per ogni ponte distrutto viene aggiornata la situazione.
Chi si sente un pilota espertissimo potrà iniziare dai ponti più avanzati. *River Raid* porta la firma al femminile, l'autrice è un'esperta programmista, studentessa di informatica. Primo videogioco firmato da una donna era stato il famosissimo *Centipede*.
Un consiglio dall'autore, anzi dall'autrice, fare attenzione in modo particolare al carburante: è di importanza capitale e diminuisce sempre più man mano che si procede.
Prodotto da: Activision
Supporto: cassetta
Compatibile con: C 64

MUSIC MENTOR

Una delle più grandi abilità del computer è quella di musicista. Pare che a fare musica si diverta e dimentichi per un momento le sue attitudini scientifiche e spettacolari.
Nella biblioteca software della Spectravideo spicca questo *Music mentor* che è un compositore musicale in grado di scrivere ed eseguire brani musicali.
Disponibile su cartridge si presenta come un pianoforte nel quale le lettere della tastiera e i numeri prendono il posto dei tasti. Potete usarlo come un organo elettronico, per suonare automaticamente e per registrare il pezzo composto.
Non è ovviamente tutto qui: è possibile utilizzare dei sub-menù per eseguire valzer, marcette, tango e dance music. Potete aggiungere i ritmi percussivi che più vi piacciono e fare suonare un veritiero gong.
Prodotto da: Spectravideo
Supporto: cartuccia
Compatibile con: SV 318, SV 328

ORION QUEST

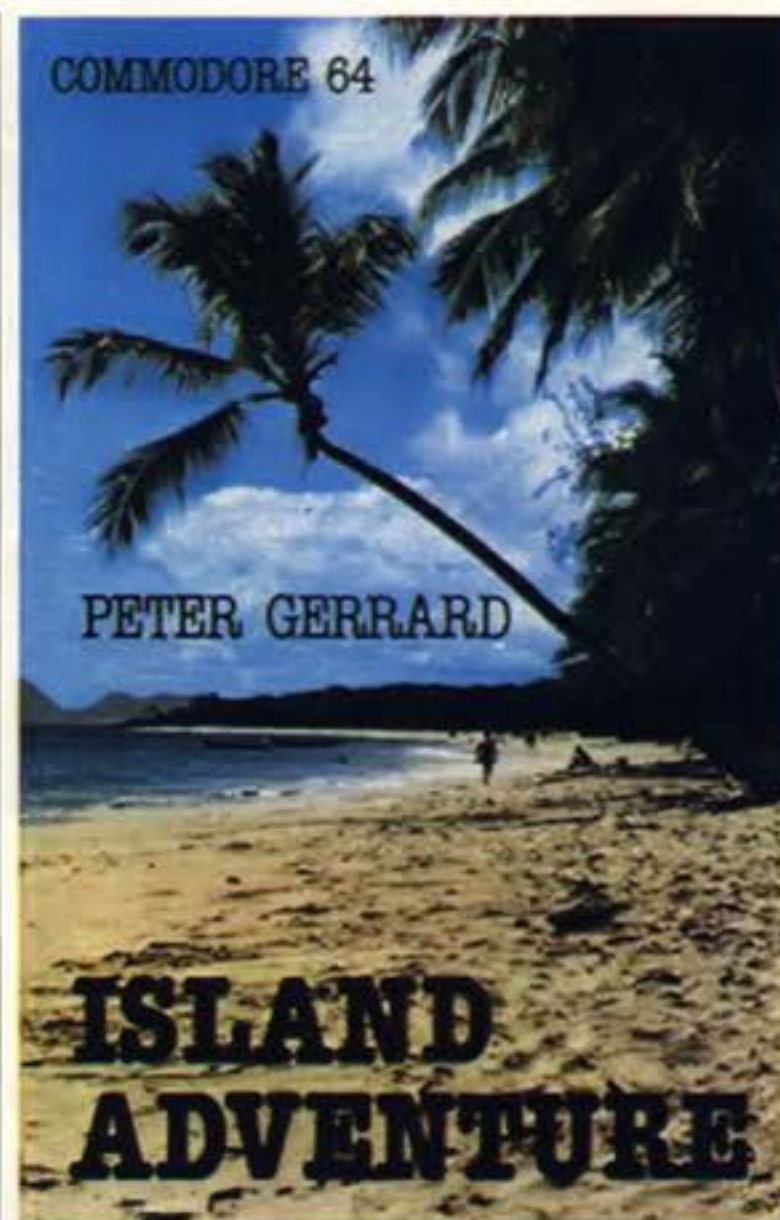
Orion Quest è un adventure game, un genere di gioco che sta prendendo parecchio piede in Italia, nonostante le difficoltà che il testo in inglese comporta per parecchi di voi e di noi.
L'avventura della ASP, una delle software house più famose in Inghilterra, non ha grandi svolazzi narrativi, è la solita minestra dell'incredibile sopravvivenza di un difensore del pianeta Terra impegnato contro i più disparati e disperati perigli.
Inutile dire che il tema spaziale, specie trattato con tanta disinvoltura per non dire peggio, non accontenta più ed è ora che gli scrittori di giochi di simulazione si mettano a fare cose più intelligenti, come hanno dimostrato di saper fare.
In ogni modo per chi avesse voglia di provarci, *Orion Quest* non è mica facile, anche se per gli esperti di questo genere non dovrebbe risultare impossibile.
Vi consiglio una piccolissima strategia per le primissime mosse: evitate

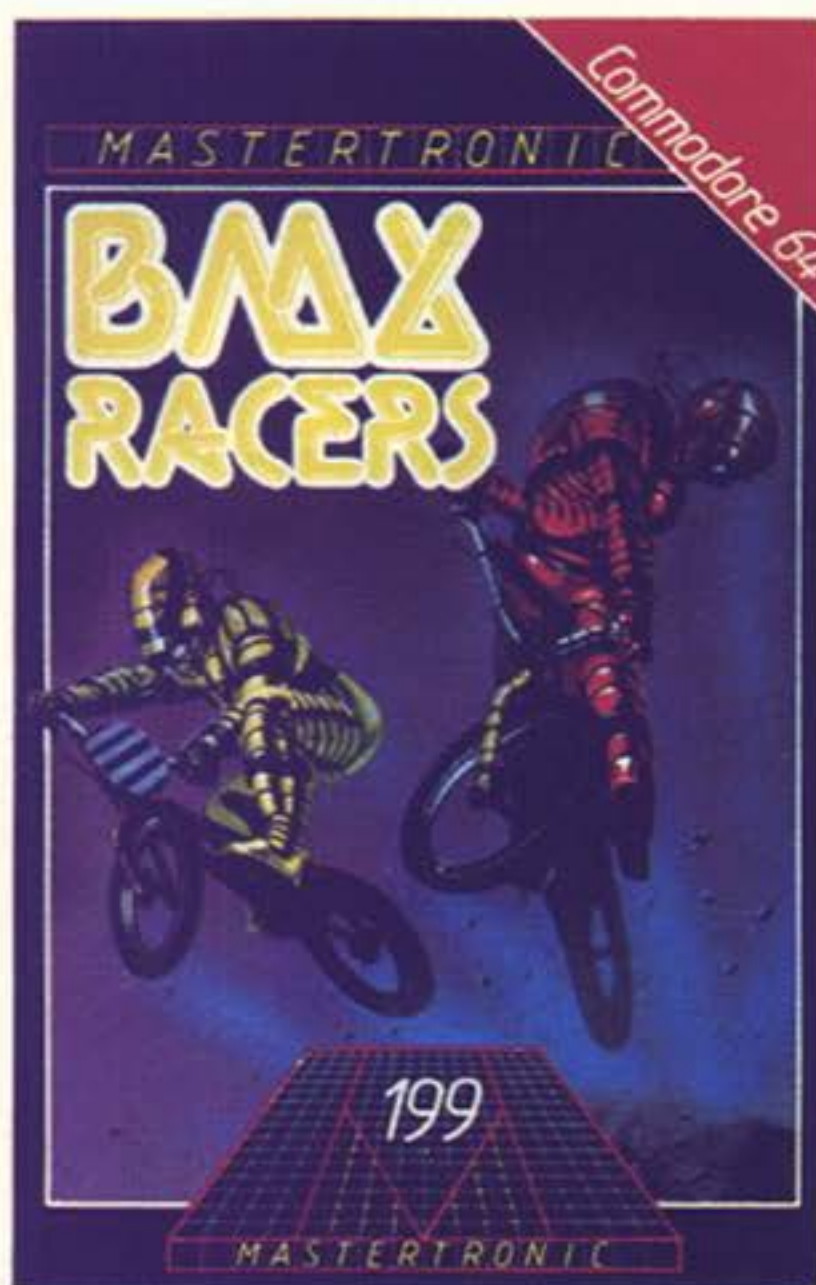
passi sconsiderati ed inutili tentativi alla cieca. È più vantaggioso provare con i comandi di «look» e con quelli di «examine», piuttosto che avventurarsi in direzioni oscure.
Orion Quest fa parte della serie di giochi ASP definiti «Mind Games» e esiste sia nella versione Commodore che in quella Sinclair per lo Spectrum.
Prodotto da: Argus Press Soft Group
Supporto: cassetta
Compatibile con: Commodore 64

RACING MANAGER

Gestire una scuderia non significa solamente allineare i purosangue sulla linea di partenza e far vincere il migliore: una scuderia per funzionare alla perfezione ha bisogno di un abile manager che la amministri e che conduca le corse e gli acquisti con correttezza e precisione.
La nuova stagione delle corse è già iniziata, ma l'avvenimento più importante è certamente il Derby Day. È un evento grandioso per il mondo dell'ippica: è l'occasione in cui trionfano i migliori in ogni senso.
Tra soli venticinque incontri ci sarà finalmente il Derby Day. Bisogna assolutamente svolgere tutti i preparativi con estrema cura e attenzione. Per quella data si devono scegliere i migliori cavalli per le singole corse, valutare con attenzione i tempi e le singole prestazioni di ognuno, scegliere il tipo di terreno più adatto e le distanze.
Uno dei compiti più difficili è certamente l'acquisto di buoni cavalli. Prima di tutto bisogna valutare le offerte e le proposte con estrema attenzione. Se un cavallo ha corso in un modo insoddisfacente il momento migliore per venderlo è al termine di ogni incontro. Ad ogni corsa vengono messi in palio un certo numero di premi in denaro da assegnare ai cavalli che hanno ottenuto i migliori piazzamenti. Per poter partecipare al Derby finale un cavallo deve aver vinto almeno 80.000 dollari.
Per poter ottenere i migliori piazzamenti all'incontro finale l'unica possibilità consiste nel fare allenamenti molto seri, nel considerare attentamente le caratteristiche dei singoli cavalli, valutandone la loro velocità, la loro forma e il tipo di terreno più adatto. È importante ricordare infatti che un cavallo può non dare il meglio di sé se non è in piena forma o se corre su un terreno inadatto.
Prodotto da: Virgin Games
Supporto: cassetta
Compatibile con: Spectrum 48K

FLIPPER SLIPPER

Questo è decisamente il miglior gioco Spectravideo. Un misto del mitico e vecchissimo *Breakout* e dei flippers elettronici. Conserva un buon grado di interesse anche dopo molto tempo che lo giocate e anzi si fa più interessante.
È probabile che all'inizio qualcuno di voi possa trovarlo banale o puerile, ma vi assicuro che diventa avvincente, dopo un po', e presto lo metterete al primo posto nelle vostre preferenze. Disegnato con una grafica dolce e sinuosa, diventa imprevedibile e imprendibile dopo i primi venticinquemila punti. E anche quelli non si raggiungono con eccessiva facilità. La pallina, di tanto in tanto, acquista velocità e prende angolazioni sorprendenti: si fa banco di prova arduo anche per i grandi esperti.
Prodotto da: Spectravideo
Supporto: cartuccia
Compatibile con: SV 318, SV 328

ISLAND ADVENTURE

Peter Gerrard è molto famoso in Inghilterra per essere un po' il deus ex machina delle adventures. Ha scritto una decina di libri sull'argomento sviscerandone la tecnica e la teoria. Insieme al fratello Mike Gerrard, ha realizzato uno splendido quaderno dell'avventuriero che è utilissimo per disegnare una mappa delle allocazioni in un adventure game.
In questa *Island Adventure* ci racconta le peripezie di un povero Robinson Crosué impegnato a tentare di lasciare l'isola deserta che non lo gratifica mica tanto in quanto ad agi e comfort. Non si tratta di un'avventura difficilissima, anzi mi sembra abbastanza facile e la consiglio a tutti quelli che vogliono evitare un contatto troppo brusco con questo genere di soft, trauma che potrebbe dare vita ad un definitivo rigetto. È un gioco senza grafica come le avventure della Infocom e lascia quindi tutto lo spazio possibile alla vostra immaginazione. Provate a giocarlo con le finestre chiuse e con le luci spente, con la sola luce tecnologica dello schermo del monitor: l'effetto vi sorprenderà e forse anche voi rimarrete sorpresi della vostra straordinaria e inedita bravura.
Prodotto da: Duckworth
Supporto: cassetta
Compatibile con: Commodore 64

BMX RACERS

Un'emozionante avventura attraverso le campagne londinesi alla guida dell'ultima novità in fatto di sport folli: le BMX, una sorta di moto-biciclette velocissime.
Il gioco inizia con una stimolante musichetta, ricorda un poco le comiche del sabato pomeriggio, nel mezzo dello schermo si trova il «percorso di guerra», una strada abbastanza tortuosa che attraversa ponti e ostacoli di ogni genere. Dobbiamo a tutti i costi cercare di essere all'altezza della situazione e comportarci da veri centauri. Bisogna fare molta attenzione a regolare la velocità in curva e, in modo particolare, in prossimità dei ponti, altrimenti le cose si metteranno abbastanza male e ci schianteremo ignobilmente contro il muretto di protezione. Per complicare ulteriormente la situazione ci sono anche alcuni malefici alberelli che ci si parano davanti all'improvviso e che, ovviamente, dovremo assolutamente evitare.
Anche le macchie d'olio che incontreremo di tanto in tanto lungo il percorso rappresentano un pericolo notevole. Basta una leggera sbandata per uscire di strada e veder apparire l'inesorabile scritta sullo schermo «Game over» ed assistere impotenti allo scoppio del nostro bolide.
Ma i problemi non sono terminati. Nel parco si aggira un folle che circola senza freni e che vuole farci cadere a tutti i costi dalla nostra BMX, dobbiamo assolutamente evitarlo e, per fare ciò, occorrono riflessi davvero pronti. C'è poi un'anziana signora che si diverte tantissimo a infilare il suo bastoncino da passeggio tra i raggi delle ruote della nostra bicicletta. Certo non è poi un innocente passatempo da anziana signora inglese!
Comunque il segreto del gioco che ci permetterà di passare senza problemi, o quasi, da un livello all'altro è quello di non perdere la testa e di mantenere la calma. Solo così potremo diventare campioni delle corse con le BMX.
Prodotto da: Mastertronic
Supporto: cassetta
Compatibile con: Commodore 64

EASY SCRIPT

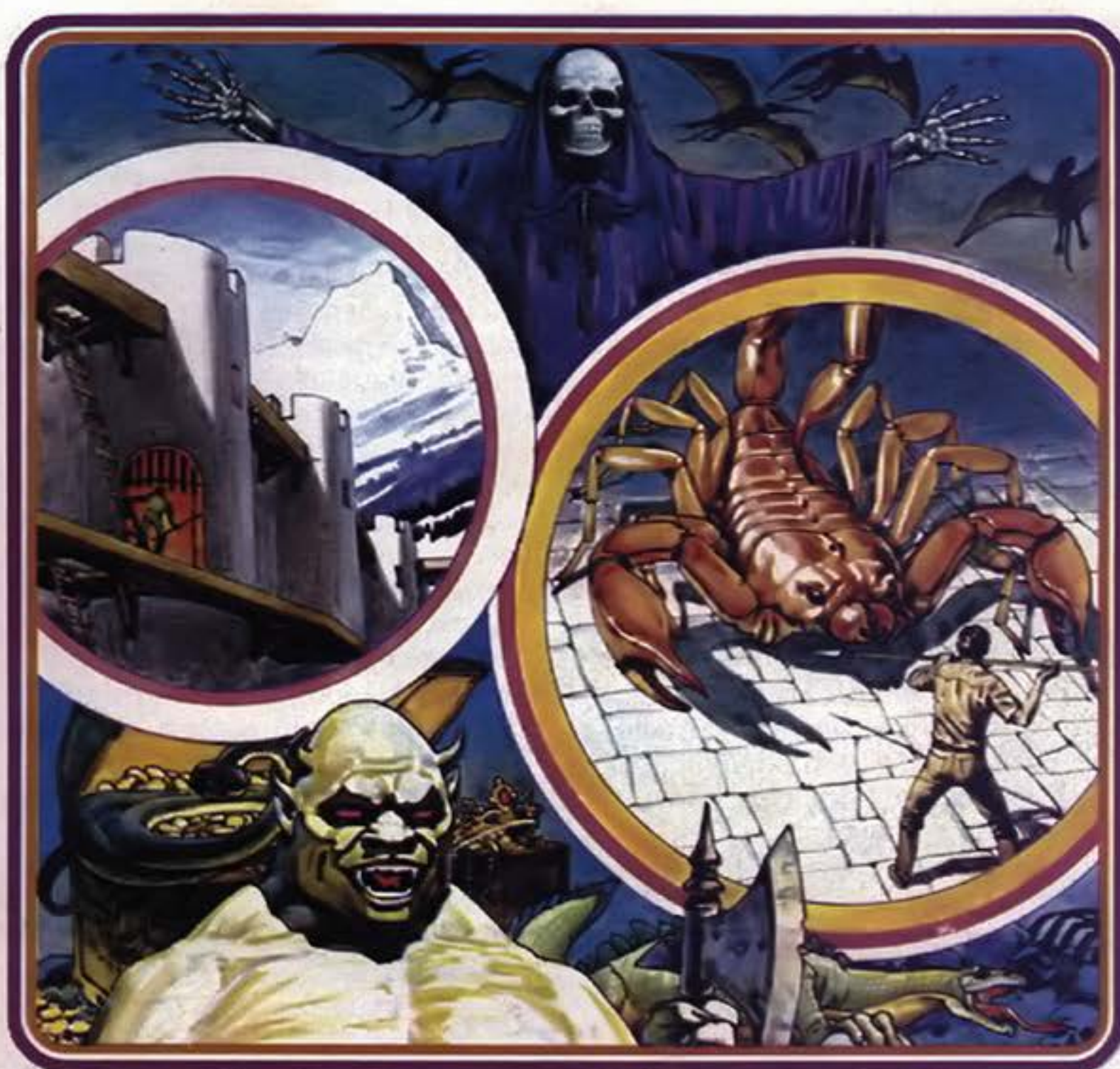
Easy Script, prodotto dalla Commodore esclusivamente per il 64, offre prestazioni da programma professionale, e mette chiunque in grado di creare, correggere, archiviare e stampare testi di notevole lunghezza e complessità nel giro di brevissimo tempo. Una volta caricato il programma, per scrivere il testo si usa la tastiera del Commodore 64 come si farebbe con una normale macchina per scrivere ed è possibile visualizzare 40 caratteri per riga, per un totale di 24 righe alla volta.
Easy Script è dotato della funzione di scrolling automatico, che fa scorrere il testo verso l'alto durante le operazioni di scrittura. I tasti di controllo verticale del cursore permettono di rivedere in ogni momento il documento già battuto, facendolo scorrere sullo schermo come fosse una lunghissima striscia di carta.
Per fare qualunque correzione è sufficiente spostarsi sul punto desiderato: le principali funzioni di correzione e inserimento si ottengono con semplici comandi facili da ricordare, che vengono impartiti al computer per mezzo dei tasti di funzione.
In caso di errore ripetuto più volte nel corso di un lungo documento non è necessario rileggere pazientemente il testo parola per parola e fare le opportune modifiche. *Easy Script* Commodore possiede la funzione di «Ricerca e Sostituzione», caratteristica comune soltanto ai più costosi sistemi di word processing professionali che girano sui grossi personal computer. È sufficiente battere la parola sbagliata, fornire la correzione e il computer provvede in un lampo a «rileggere» il testo contenuto in memoria sostituendo il termine errato con quello giusto.
La stampa dei testi, che si tratti di atti di un convegno, rapporti, relazioni, o qualsiasi tipo di lettera, è un'operazione semplicissima. Il documento va corredato degli appositi comandi che specificano le dimensioni di ogni pagina, intestazioni e personalizzazioni. La bozza del documento può essere revisionata nella forma definitiva visualizzandola sullo schermo nelle dimensioni esatte che assumerà una volta stampata: *Easy Script* è in grado di utilizzare tutte le stampanti Commodore e alcuni tra i modelli più diffusi sul mercato.
Prodotto da: Commodore
Supporto: floppy disk
Compatibile con: Commodore 64

LE MANS

Destreggiandoti tra chicanes, curve ad esse, tratti ghiacciati e percorsi in notturna, dovrai cercare di ottenere la media più alta, evitando di urtare gli avversari che ingombrano la pista. Queste in breve le più eviden-

ti particolarità del nuovo gioco realizzato dalla Commodore per il 64. Le Mans è il titolo ed è un gioco dalla grafica e dal sonoro paragonabili a quelli dei più riusciti giochi da bar. La manopola del joystick deve essere usata come volante, ruotandola a sinistra e a destra ti farà cambiare la posizione del bolide sulla pista. Il pulsante di sparo funge invece da acceleratore: tenendolo premuto aumenterai la velocità ottenendo così scatti brucianti. La tua strategia vincente sarà quella di guidare sempre a «tavoletta», senza mai scendere sotto i 300 km/h, cercando di superare così il maggior numero di avversari. Nel caso in cui incorressi in un incidente, dovrai raggiungere immediatamente i box, evitando di perdere secondi preziosi nell'attraversamento della carreggiata. A questo punto certamente ti capiterà di correre su dei tratti di pista ghiacciati, insidiosi e diffficili, poiché i movimenti lungo la carreggiata risulteranno amplificati e rallentati dalla superficie scivolosa. Niente a che vedere comunque con la guida notturna, durante la quale la pista sarà illuminata solamente dai fari del tuo bolide. Se riuscirai anche a superare le famose «esses», le micidiali curve che hanno reso celebre il circuito di Le Mans, dovrai comunque imbroccare uno strettissimo viadotto ingombro delle vetture degli avversari.
Per arrivare al traguardo comunque non è certo un problema: la gara infatti terminerà sulla dirittura d'arrivo allo scadere del tempo di gioco, sperando di aver realizzato il miglior punteggio possibile.
Prodotto da: Commodore Inc.
Supporto: Cartuccia
Compatibile con: Commodore 64

SUPERGRIDDER

Supergridder è anche conosciuto solo col nome *Gridder*.
Nonostante la sua impostazione molto semplice è tutt'altro che un gioco facile e sono convinto che parecchi giocatori perderanno la pazienza nell'impratichirsi. Avvantaggiati nel diventare dei veri professionisti di *Supergridder* saranno coloro che se la cavano discretamente a *Pac-man*, in quanto il movimento del polso col joystick è lo stesso.

ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS

Storia di prigioni e labirinti nell'isola di Tarmin dove il terribile Minotauro e i suoi orribili sudditi tendono le insidie più spietate. Paragone sfruttatissimo, ma del resto inevitabile, non può che essere «I predatori dell'arca perduta» di cui tutti aspettano con impazienza il seguito. Qui non si tratta di recuperare l'Arca dei dieci comandamenti nelle vesti del bel tenebroso Harrison Ford e dell'intraprendente Indiana Jones, bensì di scovare lo splendido tesoro dell'isola di Tarmin. Da secoli giace nascosto e mai nessuno è riuscito a districarsi tra tortuosi e insidiosi labirinti di corridoi, cancelli, porte nascoste, scale a pioli, stanze fatate e trabocchetti di ogni genere. Ma come è possibile aggirarsi incolumi all'interno dell'antico castello e non soccombere sotto queste innumerevoli minacce? Si passa da una lotta all'altra, bisogna combattere con ogni sorta di mostruose creature, vincere le forze del male e cercare di recuperare il maggior numero di oggetti magici, facendo attenzione che solo alcuni ci conferiscono strani poteri. Il nostro zaino ne può contenere solo sei, mentre ne possiamo portare due in mano. Li dobbiamo usare al momento opportuno o, se lo riteniamo vantaggioso, scambiarli con altri più utili. Ma anche quando avremo raggiunto la stanza del tesoro non potremo assolutamente considerarci salvi: qui ci aspetta il combattimento più faticoso e più estenuante. Dobbiamo uccidere il terribile Minotauro che custodisce e difende con tutte le sue forze il preziosissimo tesoro. Prima di iniziare il gioco è bene studiare con attenzione la piantina del castello. Il puntino lampeggiante ci segnala la nostra posizione. Ogni volta che vogliamo ridare un'occhiata alla mappa basterà premere «Action».
Ci sono quattro livelli di difficoltà e si differenziano per il tempo concesso, la vulnerabilità, la forza, il cibo e le frecce di cui disponiamo all'inizio del gioco. I mostri e tutti gli strani oggetti che si possono incontrare lungo il cammino? Inutile fare un elenco, sono davvero troppi e le decisioni da prendere non si contano... l'importante è sopravvivere.
Prodotto da : Mattel Electronics
Supporto: cartuccia
Compatibile con: Intellivision

Lo scenario si presenta con una griglia rettangolare suddivisa in quarantanove rettangoli 7x7. Nell'angolo sinistro alto avremo il nostro eroe, una sorta di «Smile» però rosa, mentre nei due angoli adiacenti troveremo i suoi cacciatori, due ragni, uno nero e uno bianco.
Nella parte bassa dello schermo avremo invece i vari indicatori: punteggio, vite, livello e tempo. Lo scopo del gioco è percorrere con lo Smile tutte le righe e le colonne, in modo da transitare lungo il perimetro di tutti i rettangoli. Ogni volta che avremo percorso il perimetro di un rettangolo minore otterremo il suo riempimento. Quando tutti i rettangoli di tutta la griglia saranno anneriti passeremo allo scenario successivo.
Gli scenari differiscono per variazioni alle righe e alle colonne della griglia. Attenzione ai due ragni, faranno di tutto per mangiare il nostro Smile; sua unica difesa contro di loro quando sarà quasi raggiunto è di sganciare degli ostacoli dietro di lui in modo da frenare per alcuni istanti i suoi voracissimi inseguitori.
Supporto: cassetta
Compatibile con: Commodore 64

AMBUSH

Per la serie «classici» eccoci ancora alle prese con un gioco spaziale e ai comandi di una navicella spaziale. Insomma per dirla breve un ennesimo remake degli ormai citatissimi *Star Wars* e company. È certo che un gioco di argomento così inflazionato e sfruttato per aver successo deve poter contare o su una grafica perfetta o su di una dinamica mozzafiato. In effetti *Ambush* può vantare un ritmo e una chiarezza grafica degni di un gioco da Arcade.
Ci troviamo alla guida del nostro space craft e lungo il cammino siamo costantemente minacciati dai «soliti alieni» che cercano di bloccare il nostro passaggio e fanno di tutto per distruggerci bombardando la nostra astronave.
Fortunatamente disponiamo di un'arma potentissima, quasi infallibile se saremo abili nell'usarla: il nostro cannone laser. Dovremo colpire i nemici facendo ben attenzione che quando un alieno viene colpito non muore, ma si divide in due parti ancora vive che dovremo affrettarci a colpire nuovamente. Insomma questi marziani hanno proprio una bella scorza. Saremo attaccati da sette ondate successive di alieni, ognuna più terribile della precedente.
Dopo aver sterminato la settima ondata sarà possibile atterrare su di una nave appoggio e rifornirsi con cannoni laser più potenti.
I più valorosi che riusciranno a raggiungere il ventiquattresimo livello potranno ricevere delle armi speciali che potrebbero far rodere di invidia il perfido Darth Vader: si tratta infatti di due cannoni laser gemelli. A questo punto le cose si mettono davvero male per i nostri marzianini, le possibilità di uscirne vivi sono davvero scarse: questo vuol dire vedersela brutta!
Prodotto da: Virgin
Supporto: cassetta
Compatibile con: Commodore 64

HEIST

Questo gioco vi porterà a dire parole che non possiamo stampare sul giornale. È uno dei giochi più frustranti che abbiamo mai visto e intendiamo ciò nel migliore dei modi. Siete nei panni di Graham Crackers, una spia che deve rubare tutti gli oggetti artistici in un museo e trovare un piccolissimo punto che è nascosto. È uno strano museo, ci sono buchi nel pavimento, uomini che mangiano, robots mobili, assassini e trappole mortali di ogni forma e misura. Crackers non ha armi ma può correre, saltare, strisciare e salire sulle scale. È frustrante perché niente è ovvio. Ci si deve immaginare, per esempio, che, se per caso si cammina sotto il triangolo appeso, questo può caderci in testa. La prossima volta lo saprete! Ci sono 143 stanze con simili trappole e voi sarete trattenuti dalla maggior parte di esse. Si scopre qualcosa di nuovo ogni volta che si gioca. La grafica è spettacolare e ricorda *Keystone Kapers;* i colori sono brillanti e gli oggetti mobili e incongruenti. Ogni cosa si muove piano, è per lo più un gioco di strategia. È richiesto un tempo preciso per saltare da una piattaforma all'altra. L'unico nostro appunto è che si deve ricominciare da capo, ogni volta che si viene uccisi. Sarebbe carino se si potesse salvare il gioco a metà.
Prodotto da: MicroFun
Supporto: floppy disk
Compatibile con: Apple, Atari, IBM, Colecovision e C64

QUEST

Come consigliere del re Galt, la vostra missione è di accompagnare il combattente Gorn e ammazzare un drago che sta devastando la zona. Dopo aver preso l'usuale lanterna, la fune e altri dettagli, uscirete dal castello e vagabonderete per strade pittoresche in cerca della bestia elusiva. La zona è piena di tipi strani come Lizard Men e una tentatrice dai capelli rossi di nome Lisa. Alcuni vi aiuteranno, altri vi taglieranno la gola, altri, come Spinx, vi chiederanno di risolvere un puzzle. Il *parser* è eccezionale per una avventura grafica: accetta completamente e moltiplica le frasi. La grafica è ben eseguita ma un oggetto occasionale sarebbe difficile da fare se non si possiede un

«hi-res monitor». Diversamente da molte avventure, *Quest* fornisce una mappa che può essere esposta sullo schermo. Possono passare dei mesi per catturare il drago ma ci sono tesori da trovare e molti posti da esplorare. In questo gioco, che occupa entrambi i lati del disco, più di duecento luoghi vi aspettano!
Prodotto da: Penguin
Supporto: floppy disk
Compatibile con: Apple II

DRAGONRIDERS OF PERN

Questa non è una vera avventura o un gioco di ruoli ma dà l'idea di un'esperienza vicaria di un'altra realtà, qualificabile come variazione. Non ci sono luoghi da esplorare, punti caldi e oro da portare via e non ci sono *parser*. Bisogna scegliere le azioni dal menu che indica le persone con cui si può negoziare e il tempo che è congeniale. Lo scopo è di convincere Lords of Pern ad allearsi con voi per uccidere l'alieno «Thread» che cade occasionalmente dal cielo. Guadagnate due punti per ogni alleato, ne servono venti per vincere.

Questa trama è basata su una serie di novelle di Anne McCaffrey e i suoi lettori si divertiranno più di chiunque altro.

Ciò non significa che voi non vi divertirete! I raggiri e le contrattazioni necessarie per convincere Lords offrono un tipo differente di sfida, non la tipica formula «uccidi e saccheggia» presente della maggior parte dei giochi di ruolo.
Prodotto da: Epyx
Supporto: cassetta
Compatibile: Atari, C64

Ringraziamo per la collaborazione i negozi: Fael Informatica, Corso Sempione 56, Milano e Computer house, via Ripamonti 194, Milano.

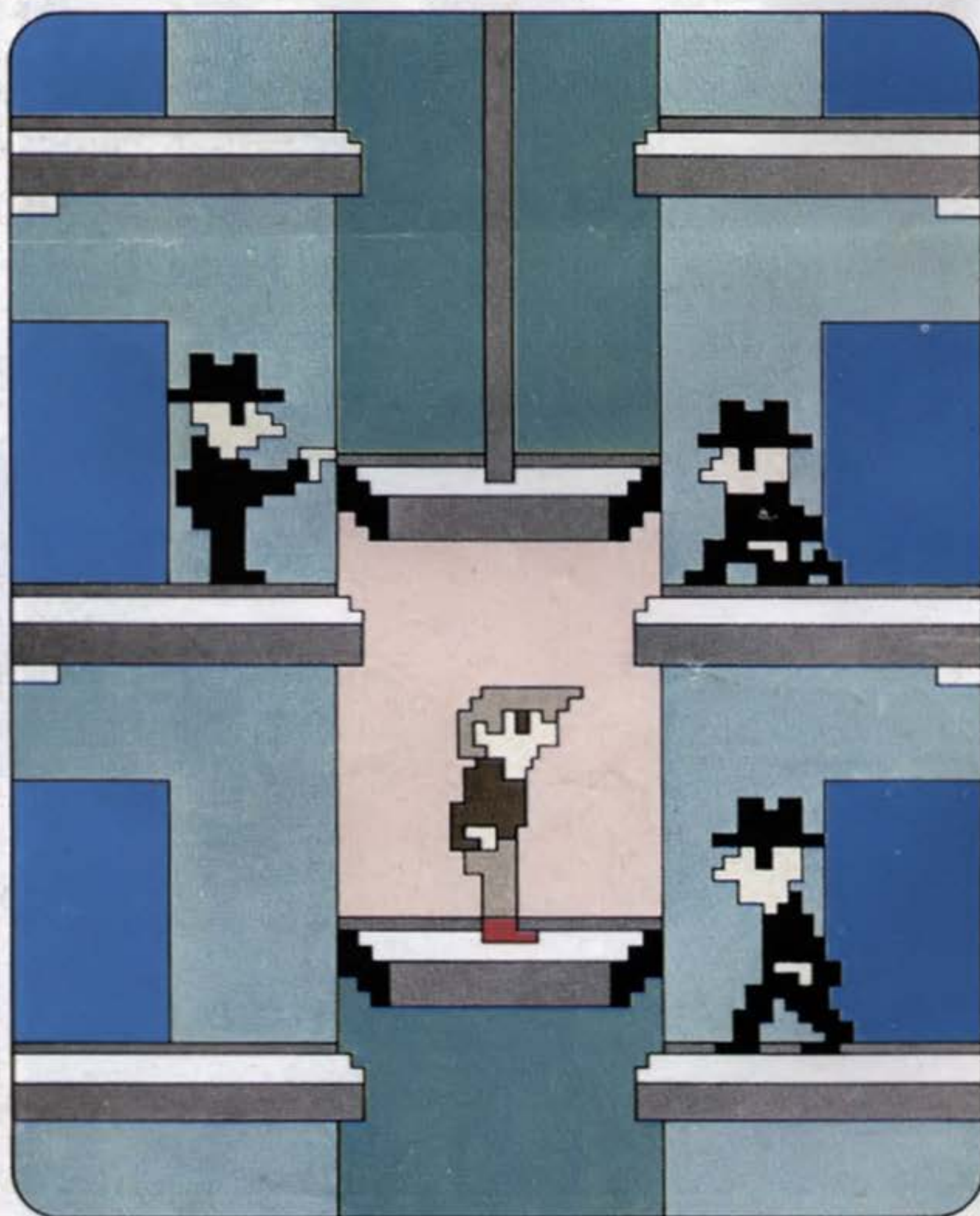
GAME DEL MESE

CABBAGE PATCH KIDS

Il suo vero nome è Cabbage patch doll, ora contratto in Patch Kid, è alta 40 centimetri, ha i capelli di filo, braccia allargate, una faccia «facciosa», porta pannolini «usa e getta», non parla, non cammina, non ha al suo interno nessuna «diavoleria» elettronica, è, sostanzialmente, una bambola «povera». Il suo inventore si chiama Xavier Roberts, un georgiano ventottenne diplomato al liceo artistico e da sempre costruttore di bambole di pezza cucite insieme con grande perizia artigianale. Poi un giorno il via a una catena di strepitose trovate.
Nel 1981 i giornali americani riportarono una curiosa notizia: a Cleveland, una cittadina dell'Ohio a un centinaio di chilometri da Atlanta, è nato il Babyland General Hospital dotato di sala parto (finta), di incubatrice (finta), di infermieri (finti). Per 500 dollari in quella clinica (vera) si può adottare (seconda trovata) una bambola di plastica e stoffa, con una toccante cerimonia che termina con queste parole: «Giuro che sarò comprensivo e affettuoso con (nome scelto) e che provvederò a tutte le sue necessità». Dunque una bambola che non si può comprare ma solo adottare, un bambola sapientemente modellata tanto da essere «fisicamente» diversa (terza trovata) da tutte le altre consorelle del suo gruppo etnico. «Fissate un appuntamento con la fantasia» è lo slogan che invita gli americani a Cleveland.
Nel 1982 gli affari vanno bene e la Coleco comincia la produzione di Patch Kid in Estremo Oriente. La bambola versione Coleco è figlia dell'elettronica, partorita da un computer e, quindi, parente strettissima dei videogiochi, dai quali non poteva certo tenersi lontana per molto tempo. La CBS ha fatto entrare la Patch Kid in un'affascinante videofiaba da videogiocare dove la simpaticissima bambola deve districarsi da situazioni complesse, attraversare uno stagno passando di liana in liana, saltare coloratissime palle di gomma che rimbalzano sul terreno, «zampettare» tra pozzanghere evitando i pescioli-ni che balzano fuori dall'acqua. Insomma divertimento assicurato per i più piccini.
Prodotto da: CBS-Colecovision
Supporto: cartuccia
Compatibile con: Colecovision

Come sopravvivere?

Avete del fegato? Siete in grado di tener testa a ogni situazione senza farvi paralizzare da spietati killer, gigantesche valanghe o altre situazioni insidiosissime che vi si potrebbero presentare davanti? Allora questi giochi fanno per voi.

In tutte e tre le situazioni la vostra «vita» è in pericolo; ma individuando la giusta tattica e strategia potrete facilmente mettervi in salvo.
Eccovi alcuni consigli per superare brillantemente i «momenti critici».

ELEVATOR ACTION

IL PROBLEMA

Ci sono due uomini al piano superiore che vogliono uccedervi, e un terzo, con le stesse intenzioni, è appostato al piano inferiore. Se cercate di sparare a uno di loro, certamente sareste colpiti voi per primi. Che cosa vi rimane da fare? Soccombere?

LA SOLUZIONE

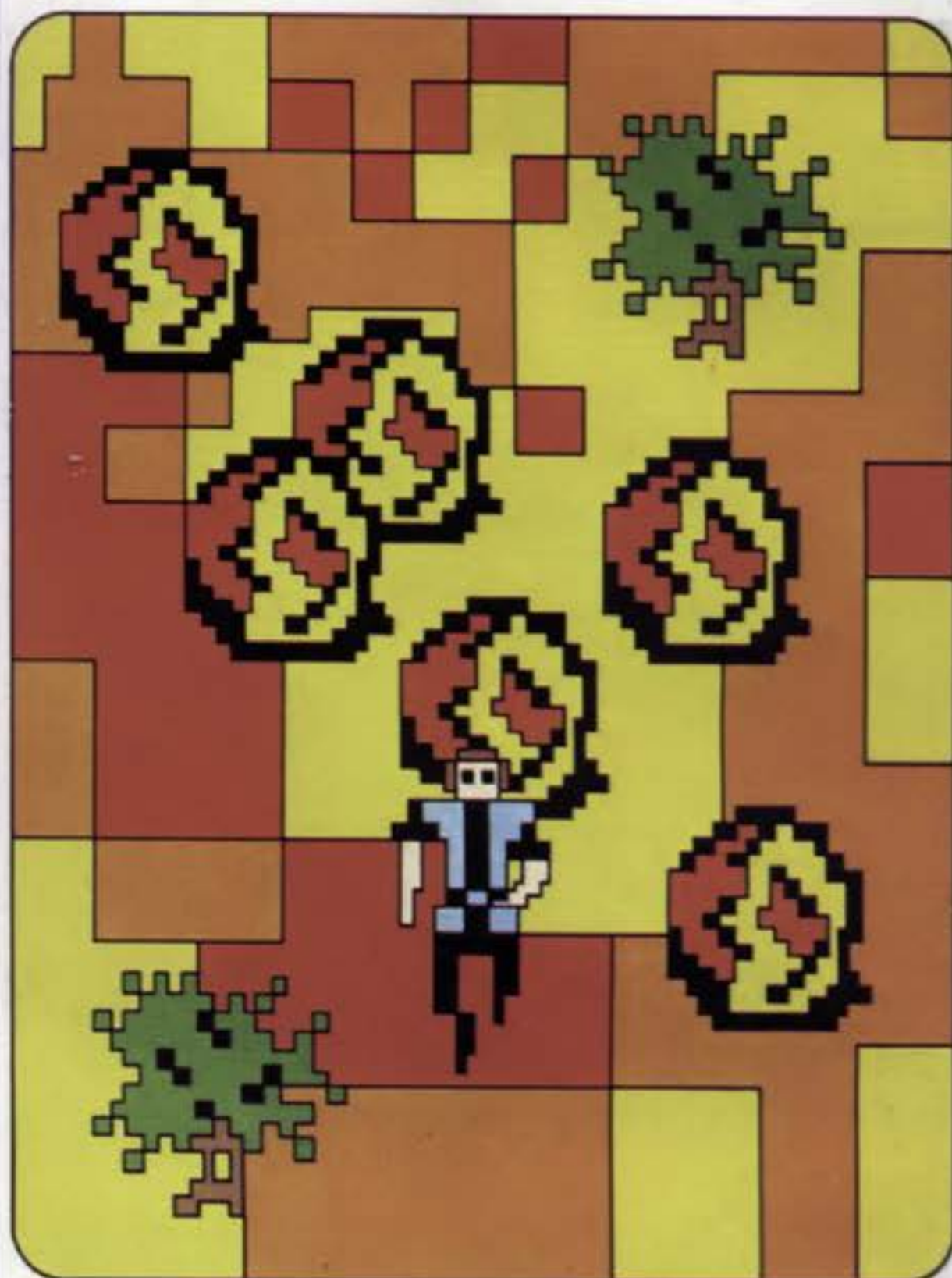
No! Muovete in su e in giù il joystick per un paio di secondi in modo da fermarvi tra la loro «linea di fuoco». L'uomo che si trova al piano di sotto camminerà verso il condotto dell'ascensore. Quando si troverà in prossimità del lato destro, muovetevi verso il basso e saltategli giusto sulla testa.

XEVIOUS

IL PROBLEMA

Il vostro avversario è in vantaggio di 3000 punti e voi avete a disposizione l'ultima nave. È quasi impossibile che riusciate a recuperare il distacco prima di perdere il vostro unico mezzo. Esiste un modo più veloce per guadagnare i punti che vi servono?

LA SOLUZIONE

Sì! Si sa che in Xevious esistono dei bersagli «sotterranei». Osservate molto attentamente i reticoli. Quando lampaggiano rosso, vuol dire che vi trovate sopra un bersaglio. Sparate una volta e il bersaglio salirà in superficie. Sparate ancora per distruggerlo e così guadagnate 4000 punti.

KRULL

IL PROBLEMA

State per essere travolti da un muro di pietre che rotolano inesorabilmente verso di voi. Non potete fuggire da un'altra parte perché tre direzioni sono ostruite e l'unica cosa da fare è andare «giù». Come vi dovreste comportare?

LA SOLUZIONE

Andare «giù», naturalmente, per poi risalire «su». Non sapevate che se correte con una pietra alle calcagna, il vostro punteggio aumenta? Se percorrete velocemente su e giù lo schermo per 3 o 4 volte, potete guadagnare 5000 punti.

MSX LO STANDARD DEL FUTURO

Un rivoluzionario sistema per far girare uno stesso software su tipi diversi di computer

Nel giugno del 1983, 14 costruttori giapponesi e uno americano, la Spectravideo, firmarono l'accordo MSX. Fautore e ideatore di questo progetto è stato il giapponese Kazuhiko Nishi, presidente dell'Ascii Microsoft, una filiale della Microsoft a capitale interamente giapponese.

L'MSX è un nuovo standard internazionale per home computers progettato dalla Microsoft (casa americana) e dalla Ascii (casa Giapponese). La componente base del sistema MSX è una cartuccia ROM (cartridge) che può contenere programmi di ogni tipo. Inoltre, assoluta novità nel settore, dei calcolatori creati da diverse compagnie costruttrici potranno impiegare il medesimo software. Ciò rappresenta una valida arma su di un mercato che soffre molto del problema dell'incompatibilità.

Tre home computer che adottano lo standard MSX. Sopra, l'SVI 728 della Spectravideo; a sinistra in alto, il Sony HB 55P e, in basso, il ... della Philips.

I primi computers creati sullo standard americano-giapponese MSX saranno presto messi in vendita su tutti i mercati mondiali, compreso quello italiano. La Sanyo con il suo PHC 28, la Hitachi con l'MBH1, la Yamaha con il Yis 503, la Canon con il V20, la Sony con due differenti modelli: HB 55P e HB 75P, apriranno da un lato l'offensiva giapponese, mentre la SVI Spectravideo con lo SVI 728, la Philips con il VG 8000, segneranno la controffensiva occidentale. A prima vista sembra che questa nuova generazione consentirà delle performances attualmente irranggiungibili ad un prezzo inferiore al milione di lire. Seguendo la politica del prezzo la Sanyo commercializzerà prima il PHC28 e successivamente il PHC30, dotato di altoparlante incorporato e WAVY10 che dispone di una penna ottica luminosa. Naturalmente si hanno degli interfacciamenti di tipo standard, quali la Centronics RS 232, un bus d'estensione destinato ad un eventuale collegamento con floppy disk (teniamo a sottolineare che il Micro floppy disk HDB50 della Sony può sopportare un immagazzinaggio di 0.5 Mbytes con i dischetti da 3.5 pollici!!!), uscite per due joysticks, il tutto secondo le specifiche MSX.

L'HIT BIT non impiega unicamente cassette Sony, ma può usare qualunque programma MSX anche prodotto da altre marche, consentendo un'ampia gamma di scelta.

Diversamente da computers a tastiera in gomma — quali lo Spectrum o l'MO5 Thomson — questo genere di computers ha tasti rigidi, molto comodi nel trattare testi. Essi sono 73, secondo lo standard, ed i tasti di movimento sono riuniti al fine di facilitarne l'uso durante i giochi. Se vengono premuti a due per volta causano il movimento diagonale. Molto comoda è poi la soluzione di avere certe lettere dell'alfabeto dotate di accento (allo stesso modo delle macchine da scrivere).

Attualmente se si fa riferimento al basic MSX, nessun manuale è ancora disponibile dalla Microsoft, quindi non se ne può conoscere appieno la potenzialità. Si sa che il sistema operativo risiede in Rom memory. Nel caso del Sanyo PHC28 si ha l'inconveniente di poter disporre di soli 13KRam sui 32 dichiarati. C'è la possibilità comunque di disporre di cartucce di espansione da 16K o 64KRam e, messa da parte questa mancanza, il basic utilizzabile si rivela ben più versatile di quelli attuali. Il linguaggio macchina viene ovviato nella maggior parte dei casi, perché tutto è già previsto; per quanto riguarda la grafica, nulla si ha da invidiare all'IBM PC.

Per facilitare la creazione di programmi grafici e di movimento, l'MSX basic dispone di un gruppo di tre istruzioni destinate a coordinare i caratteri grafici programmabili. Si può, tramite essi, definire punto per punto qualsiasi immagine che si può collocare o far sparire dallo schermo, senza modificare il disegno già presente sullo schermo. Affiancato alle capacità grafiche c'è un sintetizzatore polifonico che permette moltissime cose. Bisogna sottolineare che, se da un lato la vendita di cartridges con i programmi ne faciliterà la diffusione, d'altro canto però costituirà probabilmente un ostacolo per quelle piccole società di software che non posseggono le attrezzature per fabbricare tali moduli di memoria. Naturalmente ci si può comunque collegare ad un registratore qualsiasi per un «save» dei programmi.

Il discorso relativo ad uno standard per tutti i costruttori di elaboratori elettronici non ha suscitato solo consensi. Ad esempio il direttore generale della Sony in Francia ritiene che sia ancora troppo presto per adottare un sistema simile e che sarà il 1985 l'anno dell'MSX. Si sa comunque che oggi in Giappone l'Hit Bit della Sony è tra i più venduti home computers. E viene assicurato dalle case madri che l'introduzione del sistema standard MSX sarà supportato da un'assistenza tecnica adeguata. Anche la questione del microprocessore è stata causa di discussioni. Infatti l'MSX viene accusato di essere tecnicamente obsoleto, essendo un 8 bits: se un microprocessore di questo genere è più facile da trovare, tuttavia i costruttori sono ormai proiettati verso il 16 bits. «...Noi anche», assicura Kazuhiko Nishi, «...e l'MSX attuale sarà perfettamente compatibile con il futuro MSX a 16 bits».

L'unico problema è che il passaggio alla generazione successiva non avverrà prima di due anni negando, almeno per ora, certe applicazioni professionali molto potenti.

In ogni caso, l'introduzione di tali apparecchi dovrebbe avvenire in Francia ed in Inghiltera entro la fine dell'84. Il mercato europeo è molto favorevole al debutto: l'informatica a livello familiare è molto più sviluppata che in Giappone e nello stesso tempo la concorrenza è meno esasperata che negli Stati Uniti. Bisognerà sopperire alla carenza giapponese nella produzione del software ed infatti in Inghilterra sono già una ventina le società che stanno lavorando sull'MSX. La grafica, come già precedentemente accennato, raggiunge quasi la qualità di un disegno animato ed anche la qualità sonora è eccezionale. Insomma ci troveremo di fronte a dei prodotti qualitativamente perfetti al pari dei sistemi Hi-Fi. I giapponesi quando fanno qualcosa, si sa come la fanno...

Se si dovesse cogliere un tratto dominante per caratterizzare l'informatica familiare, si sceglierebbe sicuramente l'incompatibilità. A livello di hardware soprattutto, gli elaboratori

utilizzano quasi sempre dei microprocessori differenti. A livello software, poi, la situazione non è migliore. Il basic abitualmente fornito con la macchina segue delle norme proprie del costruttore. Lo standard MSX intende cambiare tutto ciò, definendo l'insieme delle caratteristiche sia hardware che software. Infatti così come i dischi di musica possono venire ascoltati su qualsiasi impianto Hi-Fi, così ogni tipo di software deve poter essere compatibile con un calcolatore MSX. E così come qualsiasi amplificatore può essere collegato ad un piatto Hi-Fi, così ogni tipo di periferica si può adattare ad ognuno di essi.

Lo standard MSX, imponendo un linguaggio basic standardizzato, gestisce senza problemi colori e suoni, un lettore di cartridges e pure i tasti disponibili risultano essere uguali per tutti. Per mettere a punto le caratteristiche del basic MSX, i costruttori giapponesi si sono affidati alla filiale giapponese della Microsoft; una scelta logica in quanto la medesima società aveva precedentemente creato il sistema di gestione MS-DOS, uno standard riconosciuto dai computers a 16 bits. L'MSX basic si ispira al basic grafico dell'IBM personal da cui ha derivato la maggior parte delle istruzioni. E a parte alcune istruzioni orientate verso un'utilizzazione più familiare, solo l'assenza di comandi che permettono la lettura e la scrittura su floppy disks differenzia i due linguaggi.

Al di fuori delle funzioni standard di questo basic che permettono dei trattamenti potenti sia con i caratteri che con i numeri, si possono identificare alcuni punti principali che distinguono il sistema: prima di tutto la presenza di un comando di «edit» consente una facile utilizzazione del computer in fase di programmazione. Sono presenti 5 tasti funzione (tipo il Commodore 64) utili nel semplificare l'accesso ai comandi più frequentemente utilizzati. Ciò che caratterizza il linguaggio è soprattutto la ricchezza delle opzioni disponibili. Ad esempio la funzione «line» può tracciare sia linee che rettangoli, la funzione «circle» disegna circonferenze, ellissi o archi. C'è naturalmente anche la funzione «draw» che permette l'animazione e delle «zoomate» grazie al tipo di sistema operativo. Per suonare il sintetizzatore polifonico, si dispone della funzione «play» che risolve tutti i problemi. Per quanto riguarda i floppy disks, è previsto un sistema di gestione definito: MSX Dos. Ma è già in progetto alla Digital Research di fornire una versione del suo sistema di gestione Personal CP/M per l'MSX per poter gestire dei videodischi.

Stefano Miari

LE CARATTERISTICHE TECNICHE DEL SISTEMA MSX

MICROPROCESSORE	Z-80 con una frequenza di 3.58 MHZ
MEMORIA ROM	32 KBytes
MEMORIA RAM	da 8K a 80K (a seconda del computer)
MEMORIA VIDEO	16K
SCHERMO	dalle 32 alle 40 colonne per 24 linee
COLORE	16 combinazioni di colori tra sfondo e schermo
SUONO	sintetizzatore a tre canali, 8 ottave
INTERFACCIA CASSETTA	velocità variabile tra 1220 e 2400 bauds
TASTIERA	73 tasti, 5 tasti funzione
CONNETTORE DI CARTUCCE ROM	Possibilità di cartridge qualsiasi dell'MSX
INTERFACCE	RS - 232 C, 2 joystiks, modem, floppy disk

Il VG 8000 della Philips è fornito di un package di documentazione in cui l'utente troverà tutte le spiegazioni per usare al meglio le varie istruzioni MSX-BASIC.

PROVACI SUBITO!

NUOVI PROGRAMMI PER GIOCARE

Il gioco del GO - BANG, qui proposto nella versione per Apple II, discende dall'antichissimo «GO» (giocato in Giappone nel 2000 a.C.) ed ha una vaga rassomiglianza con un passatempo più domestico, il «Tris» (reso famoso dal film *War Games*). Si gioca su un board composto da 8 colonne, ciascuna di 8 elementi. Scopo del gioco è di creare una riga (orizzontale, verticale o diagonale), composta da 4 (mentre nel tris erano solo 3) pedine dello stesso tipo.
Il computer gioca con «0» mentre il giocatore con «X»; l'unico vincolo è che si parte sempre dal basso, una volta scelta la colonna.
Gioco di strategia, di raffinate combinazioni geometriche.

```
GIOCO DEL GO-BANG

-  -  -  -  -  -  -  -
-  -  -  -  -  -  -  -
-  -  -  -  -  -  -  -
-  -  -  -  -  -  -  -
-  -  -  -  -  -  -  -
-  -  O  -  -  -  -  -
-  -  X  -  X  -  -  -
O  O  X  -  O  X  -  -
1  2  3  4  5  6  7  8

Introduci un numero tra 1 e 8
```

GO BANG

```
100 DIM BOARD$(8,8),L(8),S(4),F(4)
110 DIM V(16),N(4)
120 DATA 1,100,500,1E20,1,800,4000,1E20
130 DATA 1,75,900,1E18,1,450,3000,1E18
140 FOR Z1=1 TO 16
150   READ V(Z1)
160 NEXT
170 PRINT
180 PRINT "GIOCO DEL GO-BANG"
190 PRINT
200 X$="X"  : O$="O"
210 FOR I=1 TO 8
220   FOR J=1 TO 8
230     BOARD$(I,J)="-"
240   NEXT
250 NEXT
260 FOR Z1=1 TO 8 : L(Z1)=0 : NEXT
270 INPUT "Vuoi giocare per primo ? S(i, N(o ";A$
280 IF LEFT$(A$,1) = "N" THEN 580
290 GOSUB 310
300 GOTO 420
310 FOR I=8 TO 1 STEP -1
320   FOR J=1 TO 8
330     PRINT "  ";BOARD$(I,J);
340   NEXT J
350 PRINT
360 NEXT I
370 PRINT  " ";
380 FOR I=1 TO 8 : PRINT I; : NEXT
390 PRINT : PRINT
400 RETURN
410 PRINT "Mossa illegale, prova ancora"
420 INPUT "Introduci un numero tra 1 e 8 ";M
430 M=INT(M)
440 IF M < 1 OR M > 8 THEN 410
450 L=L(M)
460 IF L > 7 THEN 410
470 L(M)=L+1  : L=L+1
480 BOARD$(L,M)=X$
490 PRINT
500 GOSUB 310
510 P$=X$
520 GOSUB 1150
530 FOR Z=1 TO 4
540   IF S(Z) < 4 THEN 570
550   PRINT "HAI VINTO !!!"
560   GOTO 1490
570 NEXT
580 PRINT "Aspetta, sto pensando alla mossa"  : PRINT
590 N9=0  : V1=0
600 N1=1
610 FOR M4=1 TO 8
```

```
620    L=L(M4)+1
630    IF L > 8 THEN 990
640    V=1
650    P$=O$  : W=0
660    M=M4
670    GOSUB 1150
680    FOR Z1=1 TO 4
690      N(Z1)=0
700    NEXT
710    FOR Z=1 TO 4
720      S=S(Z)
730      IF S-W > 3 THEN 1040
740      T=S+F(Z)
750      IF T < 4 THEN 770
760      V=V+4
770    NEXT Z
780    FOR I=1 TO 4
790      N=N(I)-1
800      IF N=-1 THEN 830
810      I1 = 8*W + 4*SGN(N) + I
820      V  = V + V(I1) + N*V(8*W + I)
830    NEXT I
840    IF W = 1 THEN 870
850    W=1  : P$=X$
860    GOTO 670
870    L=L+1
880    IF L > 8 THEN 930
890    GOSUB 1150
900    FOR Z=1 TO 4
910    IF S(Z) > 3 THEN V=2
920    NEXT Z
930    IF V < V1 THEN 990
940    IF V > V1 THEN N1=1  : GOTO 970
950    N1=N1 + 1
960    IF RND(1) > 1/N1 THEN 990
970    V1=V
980    M9=M4
990 NEXT  M4
1000 IF M9 <> 0 THEN 1030
1010 PRINT "Gioco stretto !!!"
1020 GOTO 1490
1030 M=M9
1040 PRINT "Vado in colonna ";M  : PRINT
1050 L=L(M)+1  : L(M)=L(M)+1
1060 BOARD$(L,M)=O$
1070 P$=O$  : GOSUB 310
1080 GOSUB 1150
1090 FOR Z=1 TO 4
1100  IF S(Z) < 4 THEN 1130
1110  PRINT "Ho vinto IO !!!"
1120  GOTO 1490
1130 NEXT Z
```

```
1140 GOTO 420
1150 Q$=X$
1160 IF P$ = X$ THEN Q$=O$
1170 D2=1  : D1=0
1180 Z=0
1190 GOSUB 1270
1200 D1=1  : D2=1
1210 GOSUB 1270
1220 D2=0  : D1=1
1230 GOSUB 1270
1240 D2=-1  : D1=1
1250 GOSUB 1270
1260 RETURN
1270 D=1  : S=1
1280 T=0
1290 Z=Z+1
1300 C=0
1310 FOR K=1 TO 3
1320   M5=M+K*D1  : L1=L+K*D2
1330   IF M5 < 1 OR L1 < 1 OR M5 > 8 OR L1 > 8 THEN 1420
1340   B$=BOARD$(L1,M5)
1350   IF C = 0 THEN 1390
1360   IF B$ = Q$ THEN K=3  : GOTO 1420
1370   T=T+1
1380   GOTO 1420
1390   IF B$ = P$ THEN S=S+1  : GOTO 1420
1400   C=1
1410   GOTO 1360
1420 NEXT K
1430 IF D = 0 THEN 1460
1440 D=0  : D1=-D1  : D2=-D2
1450 GOTO 1300
1460 S(Z)=S
1470 F(Z)=T
1480 RETURN
1490 END
```

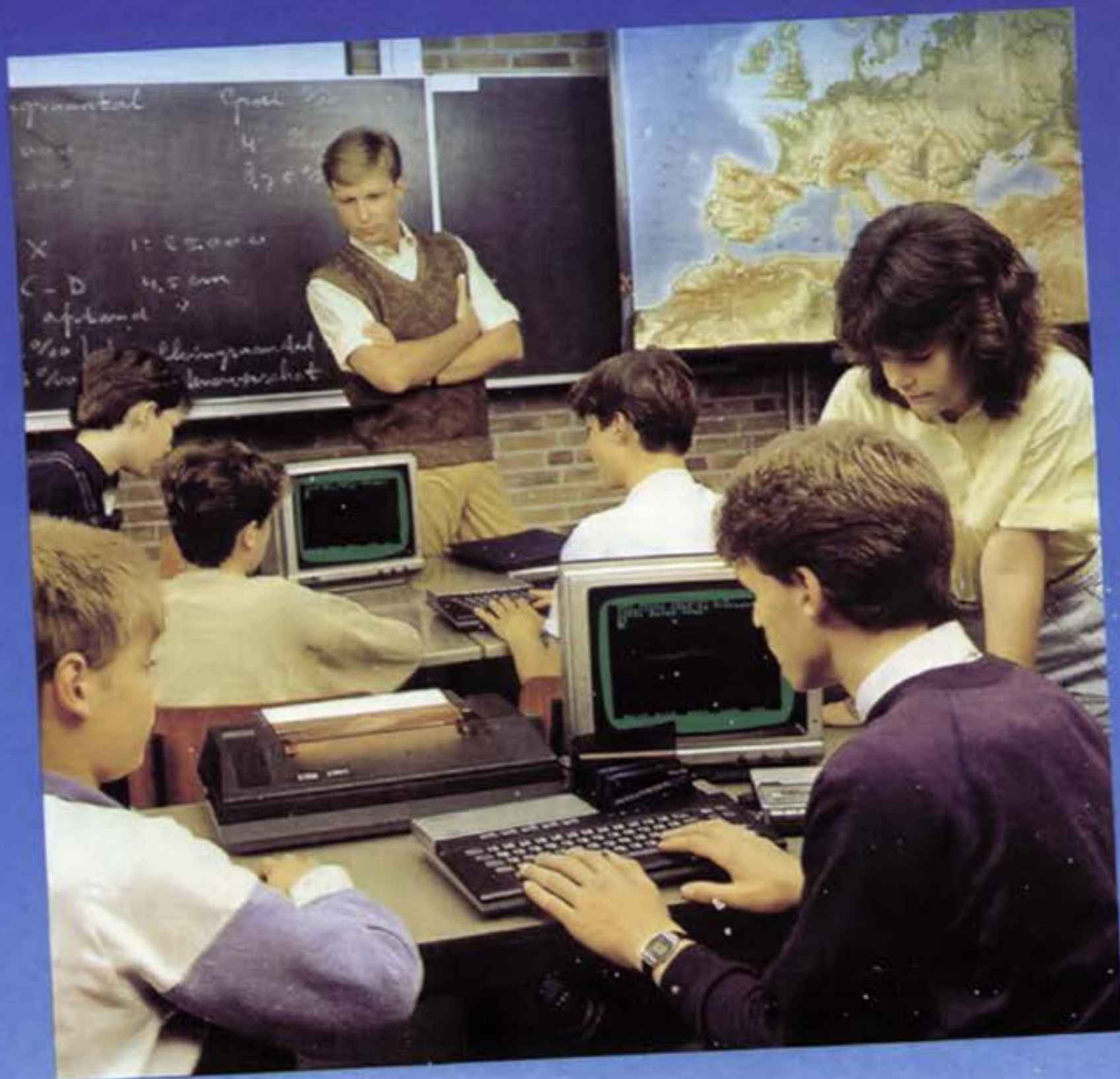
IL GIOCO DEI DADI

Questo programma per Vic 20 è la diffusa versione del gioco dei dadi nella quale vince colui che totalizza la somma più alta. Nel programma è compresa una serie di istruzioni per il suo uso. Dopo la richiesta della puntata, che deve essere compresa fra L. 1.000 e L. 20.000, vengono visualizzate le figure dei dadi con i relativi valori totali. Successivamente viene stampata la situazione patrimoniale del giocatore e dello stesso computer. Partendo da una quota base di L. 200.000, ad ogni giocata il possedimento del perdente viene decrementato di un valore pari alla puntata. Lo schermo relativo alla giocata in corso viene completato con la richiesta da parte del calcolatore di continuare o di riprendere il gioco dall'inizio. Chi vorrà potrà sbizzarrirsi a cambiare colori o parte della grafica del programma. Se siete impazienti e volete vederlo subito funzionare potete eliminare la presentazione, iniziando a digitare il listato dalla riga 310.

```
10 REM PRESENTAZIONE
20 PRINT"▯"CHR$(142)
30 POKE36879,8:PRINT"▪
40 PRINT"▪▪▪▪▪";
50 PRINT"     ┌──────────┐
60 A$="      |          |
70 PRINTA$
80 PRINT"     | GIOCO DEI |
90 PRINTA$
100 PRINT"    |   DADI    |
110 PRINTA$
120 PRINT"    | PER VIC20 |
130 PRINTA$
140 PRINT"    |  DA 3,5K  |
150 PRINT"    └──────────┘
160 FORI=120TO35STEP-1
170 POKE36865,I
180 FORQ=0TO30:NEXT
190 NEXT
200 POKE36879,100
210 FORI=0TO20:NEXT
220 POKE36879,8
230 FORI=1TO3000:NEXT
240 PRINT"▯
250 POKE36879,127:PRINT"▪
260 PRINT"▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪
270 PRINTCHR$(14):PRINT:PRINT"♦I GIOCA CON DUE DADI.
280 PRINT"▯XINCE CHI TOTALIZZA   LA SOMMA PIU' ALTA.
290 PRINT"LA POSTA INIZIALE E'  DI £200000.
300 PRINT"/ON SONO ACCETTATE
    PUNTATE MAGGORI DI    £20000 O MINORI DI    £100
310 PRINT:INPUT"IL TUO NOME:";NM$
320 IFLEN(NM$)=0THENNM$="GIOCATORE"
330 IFLEN(NM$)>15THEN310
340 PRINT"▪▪▪ ▪▪▪ ▪▪▪ ▪▪▪!▪"
350 K$="▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪":S$="▪▪▪":N1=200000:N2=N1
360 A$="┌───┐":E$="└───┘"
370 X$="|●  ●|"
380 Y$="|●   |"
390 Z$="| ●  |"
400 W$="|   ●|"
410 P$="|    |"
420 FORQ=1TO6000:NEXT
430 INPUT"▯QUANTO PUNTI:";P1
440 IFP1>N1THEN430
450 IFP1<1000ORP1>20000THEN430
460 IFP1>N2THEN430
470 P2=P1
480 P=P1+P2
490 N1=N1-P1
500 PRINT"OK ";P2
510 FORQ=1TO2000:NEXT
520 N2=N2-P2
530 FORK=1TO4
```

```
540 I(K)=INT(RND(1)*6+1)
550 NEXT
560 D1=I(1)+I(2):D2=I(3)+I(4)
570 IFD1>D2THENH$="■HAI VINTO TU■":N1=N1+P:GOTO600
580 IFD1<D2THENH$="■HO VINTO IO■":N2=N2+P:GOTO600
590 H$="■ABBIAMO PAREGGIATO■":N1=N1+P1:N2=N2+P2
600 REM STAMPA SCHERMO
610 PRINTCHR$(142)"■":POKE36879,93
620 PRINT"■"
630 PRINT"■■■"NM$":TOTALE:■";D1
640 PRINT"■■■■"S$A$SPC(6)A$
650 K=1:GOSUB1010
660 PRINT"■■■■■"S$B$
670 PRINTS$C$
680 PRINTS$D$
690 PRINTS$E$SPC(6)E$
700 K=2:GOSUB1010
710 PRINT"■■■■■"K$B$
720 PRINTK$C$
730 PRINTK$D$
740 FORQ=1TO3000:NEXT
750 PRINT"■■■■■■■■■■■COMPUTER:TOTALE:■";D2"■"
760 PRINTS$A$SPC(6)A$
770 K=3:GOSUB1010
780 PRINTS$B$
790 PRINTS$C$
800 PRINTS$D$
810 PRINTS$E$SPC(6)E$
820 K=4:GOSUB1010
830 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■"K$B$
840 PRINTK$C$
850 PRINTK$D$
860 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"H$
870 FORQ=1TO3000:NEXT
880 PRINT"■■SALDI:■"
890 PRINT"■"NM$":"N1
900 PRINT"COMPUTER:"N2:K=0
910 FORQ=1TO3000:NEXT:GOSUB970
920 PRINT"■CONTINUO? (S/N)■"
930 GETQ$
940 IFQ$="S"THENPRINTCHR$(14):POKE36879,127:GOTO430
950 IFQ$="N"THENRUN
960 GOTO930
970 IFN1<1000THENPRINT"■MI DISPIACE,
    I TUOI   AVERI SONO FINITI":GOTO350
980 IFN2<1000THENPRINT"■PECCATO,
    HO FINITO I  MIEI SOLDI E HO PERSO":GOTO350
990 IFN1=N2THENPRINT"■SIAMO IN PAREGGIO":GOTO350
1000 RETURN
1010 REM ASSEGNAZIONE STRINGHE
1020 IFI(K)=6THENB$=X$:C$=X$:D$=X$
1030 IFI(K)=5THENB$=X$:C$=Z$:D$=X$
1040 IFI(K)=4THENB$=X$:C$=P$:D$=X$
1050 IFI(K)=3THENB$=Y$:C$=Z$:D$=W$
1060 IFI(K)=2THENB$=Y$:C$=P$:D$=W$
1070 IFI(K)=1THENB$=P$:C$=Z$:D$=P$
1080 RETURN
```

A VIDEO SPENTO

UOMINI, IDEE, STRATEGIE DEL MERCATO

A SCUOLA DI INFORMATICA

Durante il passato anno accademico abbiamo assistito allo svolgersi di numerosi corsi sperimentali di introduzione all'informatica in vari licei e scuole medie superiori. A Milano ricordiamo per esempio i cicli di lezioni tenuti presso i licei classici Beccaria e Berchet, o presso gli scientifici Allende e Vittorio Veneto. Ma già da quest'anno quella che fino a pochi mesi fa era considerata materia sperimentale, sembra destinata a trasformarsi in una materia comune, posta sullo stesso piano della matematica, dall'italiano, della ragioneria e così via.

Anzi, nell'intenzione degli organizzatori dei corsi, l'informatica non dovrebbe costituire un «altro» corso, ma «il corso» in grado di unificare le altre varie espressioni culturali, potendo essere a tutte comune, e sempre che si usi da parte dei docenti un po' di fantasia e, naturalmente, di intelligenza.

È infatti facile applicare un «discorso informatico» alla matematica o alla fisica, meno lo è per le altre materie; e allora il professore deve ingegnarsi a trovare una applicazione del computer in quel campo: l'insegnante di inglese potrà spiegare i fondamenti anglosassoni dei vari linguaggi; quello di latino potrà inserire declinazioni, coniugazioni, regole nella memoria, per noi richiamarle sullo schermo quando ciò sia necessario; chi insegna ragioneria non avrà certo difficoltà a realizzare al calcolatore un programma riguardante il bilancio di una impresa, oppure un conto profitti e perdite. E così via.

Ma vediamo innanzitutto quali classi potranno essere, secondo i programmi impostati da alcuni docenti del Politecnico di Milano e dal Provveditorato agli studi, le fortunate utenti dei corsi.

Essenzialmente l'informatica si rivolge agli studenti che frequentano gli ultimi due anni della scuola media superiore: quarta e quinta scientifico, seconda e terza classico, tanto per intenderci. Naturalmente le lezioni dell'ultimo anno, quello della maturità, terminano con qualche mese di anticipo rispetto all'anno scolastico ufficiale, per permettere agli studenti di prepararsi all'esame. Questo non esclude che in un prossimo futuro si possano inserire corsi sperimentali di informatica anche nelle classi inferiori, come è avvenuto alla scuola Argonne di Milano, o addirittura nella scuola media inferiore.

Ma vediamo ora quali sono le finalità che queste lezioni si propongono.

A tale proposito, ci viene in aiuto una relazione di alcuni tra i responsabili, i professori Crespi Reghizzi e della Vigna del Politecnico di Milano, e Marta Genoviè de Vita, del Ministero della Pubblica Istruzione. Essi affermano che il fine primario è la familiarizzazione con il mondo informatico, e in particolare con quegli strumenti che di questo mondo sono i rappresentanti: il software, la programmazione con il relativo bagaglio di «computerese», ossia il divertente linguaggio della comunicazione informatica e l'hardware, ovvero il «reparto macchine». In particolare gli allievi apprendono per quanto concerne il «soft» il concetto di problema e di algoritmo (e relativa loro formalizzazione attraverso un modello formale operativo, ossia un linguaggio di programmazione, quale, ed è il più usato in questi corsi, il

Pascal). Riguardo all'«hard», gli studenti studiano alcuni elementari principi fisici del funzionamento della macchina di calcolo e della trasmissione delle informazioni a distanza, con particolare riferimento al settore della telematica.

Rimanendo nel settore delle calcolatrici, va detto che in un primo tempo si utilizzavano dei terminali collegati, attraverso le linee della SIP, con il CILEA, sigla che sta a significare la denominazione del Centro Universitario Lombardo per l'Elaborazione Automatica. Ma già da quest'anno in alcuni istituti, come il Vittorio Veneto, si è optato per l'acquisto di alcuni esemplari di più pratici «personal computer», come l'M 20 della Olivetti o il Commodore Vic 20.

Questa strada sarà seguita durante il presente anno accademico dalla gran parte delle scuole in cui si svolgeranno i corsi. In ogni caso, prima di passare all'uso di queste macchine, i professori richiedono una qualche conoscenza e pratica del pocket computer, le sempre più sofisticate macchine da calcolo tascabili che bene o male ognuno di noi ha usato almeno una volta nella vita.

Quest'anno i cicli di lezioni si estenderanno, come già accennato, a un numero maggiore di scuole. Ma quello che molti ignorano è che nella scuola media superiore esistono indirizzi di studio, che permettono di diplomarsi come periti informatici, oppure addirittura come ragionieri programmatori. Per quel che riguarda l'area scolastica di Milano e della relativa provincia, su un totale di 78 istituti tecnici, gli indirizzi specifici di studio per ragionieri programmatori o per periti informatici sono ben 25, tenendo presente, inoltre che in almeno 13 istituti tecnici commerciali sono inseriti dei corsi di introduzione alla realtà dell'informatica, negli ultimi due anni del corso di studi. Tra breve avranno poi inizio dei regolari corsi di informatica grafica, sulle ampie possibilità di uso del computer nel mondo del disegno meccanico, edile ecc., in alcuni istituti per geometri, per periti meccanici o aggiustatori e per edili disegnatori.

Per informazioni più dettagliate su queste iniziative ci si potrà rivolgere alle sedi provinciali del Provveditorato agli studi e ai centri di formazione professionale ENAIP.

Nella scuola però non ci sono solo gli studenti: esiste anche la categoria, più o meno sempre criticata, dei docenti, dei «proff». Ebbene, questi, dopo aver seguito per qualche tempo le lezioni dei loro allievi, quasi di nascosto, con la curiosità del «vediamo di che cosa si tratta», e con la sensazione di essere un poco estranei a quegli insegnamenti impartiti appositamente per gli «under 18», si sono chiesti «E se provassimo ad organizzare qualche lezione anche per noi?». Detto, fatto. Centinaia di richieste sono giunte al CIDI, il quale ha organizzato vari corsi, ognuno dei quali è stato seguito da una trentina di professori. A disposizione c'erano dieci calcolatori, ancora una volta M 20 forniti dalla Olivetti. Le lezioni si svolgevano nell'arco di tre ore, due delle quali passate sulle macchine.

Certo non deve essere stato facile per molti di loro apprendere qualcosa di totalmente sconosciuto e in molti casi alieno alla loro materia. A essere sincero, non riesco proprio a vedere il mio professore di latino smanettare abilmente il «suo» M 20...

Altri corsi per insegnanti sono stati organizzati dall'ITIS Majorana, di Cesano Maderno, nella provincia milanese. Dapprima le lezioni erano seguite assieme da allievi e insegnanti, poi si è deciso di separare le «classi» e oggi un docente esperto di informatica tiene un corso esclusivo per i «formatori», ossia per i docenti delle più varie discipline. — *Andrea Bettetini*

ATARI: SUCCESSI A BASSOCOSTO

Nick Amati è il primo tifoso e campionissimo dei videogiochi Atari; battere i records per lui è cosa di tutti i giorni; è cresciuto in California nella mitica Silicon Valley; è amico di Nolan Bushnell fondatore di Atari e lui stesso è un esperto programmatore. Non esiste un conoscitore più attento di questo «mondo» fantastico e a un tale personaggio non potevamo non chiedere un aggiornamento sullo stato di salute del settore dei videogiochi e in particolare delle nuove strategie di Atari.

«Il settore dei viedogiochi in America ha vissuto nell'83 un anno di crisi — ci ha spiegato Nick Amati — imputabile a numerosi fattori: negli ultimi tempi molti sono stati i produttori di software che allettati da miraggi di un settore in sviluppo sono entrati prepotentemente nel nostro mercato, mercato nel quale si sono trovati a operare contemporaneamente produttori seri e preparati e produttori inferiori se non scadenti. I negozianti, forse mancando dello spirito critico necessario, hanno comprato molto e hanno chiuso gli investimenti con i magazzini pieni di prodotti buoni e meno buoni, limitando lo spazio disponibile per le vendite degli hits riducendo i margini di profitto e i fatturati di tutte le aziende del settore. Questa situazione, forse in concomitanza del fatto che è sempre più difficile trovare nuovi filoni creativi, ha messo in difficoltà tutti gli operatori del settore e ha costretto ad uscire dal mercato molti dei produttori di software di serie "B" e di console. È sopravvissuto soltanto chi, come Atari, disponendo di una solida tecnologia e di validi programmatori è riuscito a trovare nuovi successi e a contenere i prezzi anche in considerazione della grande espansione degli home computers che hanno alterato gli originali equilibri del mercato».

«Atari — ha continuato Nick Amati — qualche mese fa ha cambiato proprietario: alla Warner Comunications (produzioni cinematografiche, discografiche, ecc.) è subentrato il gruppo Tramiel che opera nel settore dell'informatica da quasi vent'anni e che fa capo a Jack Tramiel, l'uomo che con la sua esperienza ha fatto grande la Commodore e farà grande l'Atari. Sono previsti nuovi prodotti nel campo dei videogiochi e grosse novità nel settore home e personal computers. La filosofia: prodotti superiori a prezzi competitivi. Il primo esempio: è già in vendita la nuova consolle per videogiochi a un prezzo inferiore alle 150.000 lire, compatibile ovviamente con l'intero catalogo Atari, e anche il prezzo delle cartucce scenderà sensibilmente. Per parlare un po' più di cassette Atari vi dirò che è già in commercio il videogioco di Snoopy, con il celebre bracchetto di Shultz come protagonista, un soggetto che mi è stato richiesto all'unanimità da tutti gli "Atariani" — e sono tantissimi — che mi hanno scritto». — **Emanuele Rimini**

"Senti, senti. Ma se il nastro non è MAXELL, anche la chitarra di Eric Clapton si sgonfia."

Su un nastro qualsiasi, anche una chitarra suonata da dio perde la sua grinta. Maxell invece, sta dalla parte degli strumenti. Il nuovo nastro Super Fine Epitaxial amplia la gamma dinamica e riduce a zero il rumore di fondo. La nuova meccanica Phase Accuracy evita anche il minimo sbilanciamento nell'ascolto stereo.

Maxell è davvero un'altra musica.

DELPI